+ PROMOÇÃO + PLAYSTATION 2 !!!

AINDA POR R$ 5,90

SUPER GAMEPOWER

www.sgponline.com.br

DETONADOS!!!

James Bond 007: Everything or Nothing

+

Ninja Gaiden

A hora dos agentes secretos!

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Metal Gear Solid: The Twin Snakes

E muito mais...

- Samurai Jack
- Malice, The Suffering, Fight Night 2004
- Tenchu: Return from Darkness
- Champions of Norrath, Forbidden Siren
- Dragon Ball Z: Bukuutougeki, Double Dragon Advance

EDITORA OPTION
Nº 111
R$ 5,90
POOL editora

ISSN 0104-611X

Elite Games

Playstastion One

ORIGINAL

03 Controles Simples
02 Memory Cards
01 Multi Play
01 Multi Stick 8 in 1
01 Pistola
01 Cabo Super-Vídeo
01 Tapete de dedo
01 Cabo Extensor
01 Controle Translúcido
01 RF 2 Canal
01 Bolsa Exclusiva PS1
01 Camiseta Exclusiva PS1

R$ 349,99

TAPETE DE DEDO PS1

R$ 29,99

PISTOLA PS1

R$ 49,99

MULTIPLAY 4 ENTRADAS Ps1

R$ 49,99

MULTI STICK 8 IN 1 PS1

R$ 19,99

RF 2 CANAIS PS1

R$ 29,99

BOLSA EXCLUSIVA PS1

R$ 39,99

MEMORY CARDS PS1

R$ 19,99 CADA

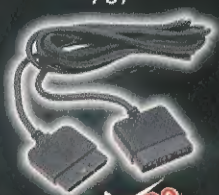
CONTROLE TRANSLÚCIDO PS1

R$ 19,99 CADA

CABO S/VÍDEO UNIVERSAL PS1 / PS2 / X-BOX / 64 / GAME-CUBE

R$ 39,99

CABO EXTENSOR PS1



R$ 19,99

Despachamos para todo o Brasil
Visiste nossa loja virtual:

www.eduardusgames.com.br

Promoções Quero Tudo!

Playstation 2

ORIGINAL

- 02 Controles Analógicos
- 01 Memory Card
- 01 Cabo Extensor
- 01 Controle DVD-Vídeo
- 01 Cabo de Super-Vídeo
- 01 DVD Região X
- 01 Suporte PS2
- 01 Pistola
- 01 Multi Play
- 01 Bolsa Exclusiva PS2
- 01 Camiseta Exclusiva PS2

R$ 999,99

MEMORY CARD PS2

R$ 79,99

CONTROLE TRANSLÚCIDO PS2

R$ 69,99

CABO EXTENSOR PS2

R$ 24,99

MULTIPLAY PS2

R$ 69,99

CABO S/VÍDEO UNIVERSAL PS1 / PS2 / X-BOX / 64 / GAME-CUBE

R$ 39,99

CAMISETAS EXCLUSIVAS PS1 / PS2

R$ 19,99 CADA

CONTROLE DVD PS2

R$ 69,99

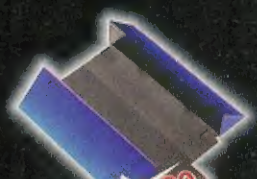
PISTOLA PS2

R$ 69,99

BOLSA EXCLUSIVA PS2

R$ 49,99

SUPORTE PS2



R$ 29,99

Televendas: Fone: (11) 3104-5026 / Fax: 3105-5697

games@eduardusgames.com.br

www.egbrasil.com.br

sumário

CIRCUITO ABERTO

Aconteceu entre 22 e 26 de março a Game Developers Conference 2004 (GDC) em San Jose, EUA

10

14

NEWS

Jogos de tiro em primeira pessoa no Gameboy Advance

PLAYSTATION 2

Metal Gear Solid 3: Snake Eater 16
Biohazard Outbreak File 2 17
The King of Fighters: Maximum Impact ..18
Crash Bandicoot: Unlimited 18
Ace Combat 5: The Unsung War 19
Ratchet & Clank 3 19
Street Racing Syndicate 20
Death by Degrees 20
Samurai Warriors 20
Forgotten Realms 22
Mercenaries 22
Indy Car Series 2005 22
Malice 26
Alias 27
Samurai Jack 28
The Suffering 28
Fight Night 2004 29
MTX Mototrax 31
Forbidden Siren 31
Champions of Norrath: Realms of EverQuest 32
Cy Girls 33
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex 33

ARCADE

The King of Fighters Neowave 17

DETONADOS

James Bond 007: Everything or Nothing (PS2) 46
Ninja Gaiden (XB) 58

GAME BOY ADVANCE

Mario & Donkey Kong 18
Mario Golf GBA Tour 21
Rockman Zero 3 21
Splinter Cell: Pandora Tomorrow 36
Dragon Ball Z: Bukuutougeki 37
Double Dragon Advance 37

PC

Pirates! 19
The Stalin Subway 21
Gotcha! 22
Alias 27
Dead Man's Hand 27
Splinter Cell: Pandora Tomorrow 30

GAME CUBE

Paper Mario 2 18
Pikmin 2 19
Street Racing Syndicate 20
Samurai Jack 28
Metal Gear Solid: The Twin Snakes 34
Pokémon Colosseum 35

DREAMCAST

XBOX

Unreal Championship 2: The Liandri Conflict 17
Fable 17
Crash Bandicoot: Unlimited 18
Street Racing Syndicate 20
Guilty Gear XX #Reload 20
Tron 2.0: Killer App 20
Mercenaries 22
Indy Car Series 2005 22
Gotcha! 22
Malice 26
Alias 27
Dead Man's Hand 27
Samurai Jack 28
The Suffering 28
Fight Night 2004 29
Tenchu: Return from Darkness 29
Splinter Cell: Pandora Tomorrow 30

FLASHBACK

Ninja Gaiden 70

DICAS

PlayStation 2
Worms 3D 38
MVP Baseball 2004 38
James Bond 007: Everything or Nothing 38
Freestyle Street Soccer 38
Colin McRae Rally 4 38
MTX: Mototrax 38
The Suffering 39
Trivial Pursuit: Unhinged 39
Samurai Jack: The Shadow of Aku 39
Wrath Unleashed 39

Champions of Norrath: Realms of EverQuest 39
Drakengard 39
Lupin The Third: Treasure of the Sorceror King 39
Firefighter F.D. 18 39
LifeLine (Operator's Side) 39
Naruto: Narutimate Hero 39
MX Unleashed 39
Spy Fiction 39
Seven Samurai 20XX 40

GameCube
Worms 3D 38
MVP Baseball 2004 38
James Bond 007: Everything or Nothing 38
Freestyle Street Soccer 38
Samurai Jack: The Shadow of Aku 39
Metal Gear Solid: The Twin Snakes 40
Mission: Impossible - Operation Surma 40

Game Boy Advance
River City Ransom EX (Downown Nekketsu Monogatari EX) 40
Double Dragon Advance 40

Xbox
Worms 3D 38
MVP Baseball 2004 38
James Bond 007: Everything or Nothing 38
Freestyle Street Soccer 38
Colin McRae Rally 4 38
MTX: Mototrax 38
The Suffering 39
Trivial Pursuit: Unhinged 39
Breakdown 40
Ninja Gaiden 40
Silent Scope Complete 40
Wrath Unleashed 40
Tenchu: Return from Darkness 40

PC
Worms 3D 38
MVP Baseball 2004 38
Apocalyptica 41
Dead Man's Hand 41
Echelon 41
Far Cry 41
Gangland 41
kill.switch 42
Lords of the Realm 3 42
Splinter Cell: Pandora Tomorrow 42
Saturday Night Speedway 42
Nemesis of the Roman Empire (Celtic Kings: The Punic Wars) 42
Sacred 42
SpellForce: The Order of Dawn 43
Unreal Tournament 2004 43
The Mummy 43

GAMESHARK
PlayStation 2
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield 44
Resident Evil Outbreak 44
Onimusha Blade Warriors 44
Samurai Jack: The Shadow of Aku 44
Cy Girls 44
The Suffering 44
Drakengard 44
James Bond 007: Everything or Nothing 44

GameCube
Metal Gear Solid: Twin Snakes 45

carta do chefe

É galera, o mundo vai de mal a pior. É violência no Brasil, no Iraque e em vários cantos do planeta. A cidade do Rio de Janeiro, o Estado do Rio e a União não se entendem e, enquanto isso, o crime vai dominando tudo. Gente, é hora de deixar as diferenças de lado e nos unirmos contra o caos que está a segurança pública. Esse recado serve também para o Bush, que atacou o Iraque e agora não sabe como segurar a batata que está assando no país do ex-ditador Saddam Hussein. Pelo menos o exército sul-coreano consegue se divertir um pouco pois tem 62 PlayStation 2 para jogar. E videogame é o que interessa. Nesta edição, os agentes secretos estão em alta. Para começar tem o mais famoso de todos: James Bond num superdetonado de **Everything or Nothing**. Depois, Solid Snake traz sua mensagem pacifista em **Metal Gear Solid: The Twin Snakes** para GameCube. Você pode terminar o jogo sem provocar uma morte. Ou quase. E o último, mas não menos importante, agente do mês é Sam Fisher, do soberbo **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**. Ótimo no Single Player, melhor no Multiplayer. Nesta edição temos muitos jogos vindos de séries de TV: **Alias**, **Ghost in the Shell**, **Dragon Ball Z: Bukuutougeki** e **Samurai Jack**. O terror vem representado por **The Suffering** e **Forbidden Siren**. E, para fechar com chave de ouro, um Detonado do extraordinário **Ninja Gaiden,** um dos melhores jogos do Xbox até hoje. É um game difícil mas muito compensador. É isso, então. Na paz, galera.

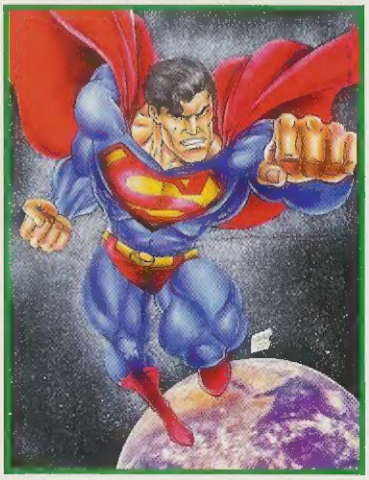
Chefe

arte no envelope

Continue participando da nossa página do artista e concorra a um brinde surpresa. A **SGP** espera sua criação!

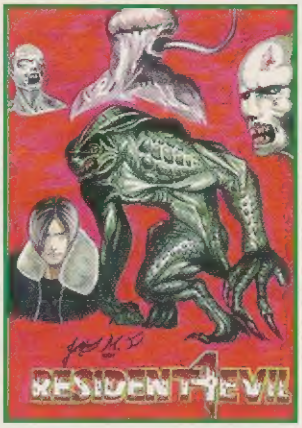
PREMIADO

Com a ajuda de Link e Epona, a Rosilene da Silva, de Barroso - MG, levou o prêmio do mês.



Super-homem, o sempre protetor do planeta Terra, pelas mãos do Ronaldo Sérgio Mandú, de Barroso - MG.

Musashi, nos traços do excelente trabalho de Ulisses Theodoro, de Taboão da Serra - SP.

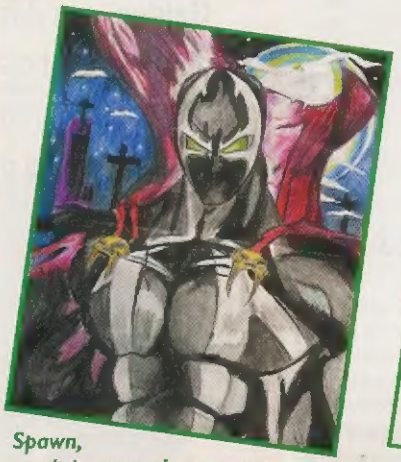


Leon e as criaturas mortais de Resident Evil invadindo o desenho do James Marcio Dias, de Taboão da Serra - SP.

Mande sua Arte no Envelope para a redação da SuperGamePower
Rua Isabel de Góis nº 8, bl3, cj 93 - Cep 04173-150
Jd. Botucatu - São Paulo - SP

O Wanderley Luiz da Silva, de São Paulo - SP, nos mandou um ótimo desenho do Conan em suas batalhas sangrentas.

Lara Croft, pronta para enfrentar qualquer perigo, no ótimo desenho da Renata da Costa Paraiso, de Santa Maria - DF.



Spawn, sombrio como de costume, pelos traços do Sérgio Rodrigo de Paula, de São Paulo - SP.

Adriano de Jesus S. de Oliveira, de Santos - SP, escolheu Raziel como modelo. O resultado foi muito bom.

Ranking dos 10 Melhores

Segundo os críticos da SuperGamePower

1 SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Mais uma aventura do agente Sam Fisher. Desta vez ele enfrentará terroristas indonésios, que invadiram a embaixada dos EUA no país asiático. Tem um ótimo clima de espionagem e um enredo realista que só Tom Clancy poderia idealizar.

2 NINJA GAIDEN

Valeu a espera. O super ninja da Tecmo volta ainda mais letal e com uma beleza gráfica digno do console mais poderoso da atualidade. Muitas magias e golpes dolorosos fazem parte do pacote de Ryu Hayabusa.

3 JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING

Em uma nova missão, em visão de terceira pessoa dá pra ver a transposição do ator Pierce Brosnam no personagem 3D do game. Fora isso tem muita ação e muitos itens de agente secreto.

4 METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

The Twin Snakes tem como base o primeiro Metal Gear Solid. A esse título foram acrescentados elementos de Sons of Liberty. As novas cenas de cinema acrescentam mais detalhes ao enredo.

5 POKÉMON COLOSSEUM

Finalmente um Pokémon com partes de adventure num console desktop. Como sempre há integração com os títulos do portátil, podendo levar os monstrinhos de um lado para outro.

6 MALICE

Uma ruivinha sem papas na língua é a protagonista deste game de ação de plataformas. O jogo possui construção inteligente e em nada lembra aqueles games em que é necessário coletar "zilhões" de moedas ou jóias.

7 CHAMPIONS OF NORRATH: REALMS OF EVERQUEST

Taí um EverQuest que pode ser jogado sem precisar se conectar à internet. Fiel à mais pura tradição de Diablo, Champions of Norrath é um RPG quase obrigatório para os fãs do gênero. Se for online, melhor ainda.

8 ONIMUSHA 3

É uma superprodução da Capcom com efeitos gráficos de arrepiar e uma jogabilidade excelente. Abertura magnífica, som de arrepiar e muita diversão fazem deste game o melhor de 2004, por enquanto.

9 RESIDENT EVIL: OUTBREAK

O horror agora é online. Mas mesmo no modo Single Play o game reserva ótima diversão, com cenários variados e muitos segredos a serem desvendados. Um Resident diferente mas com a qualidade de sempre.

10 DOUBLE DRAGON ADVANCE

Mais um clássico que volta depois de anos de descanso. Os irmãos Billy e Jimmy retornam ainda mais briguentos. Aprenderam novos golpes e estão prontos para detonar a gangue Shadow Warriors.

Por dentro da Game Developers Conference

A Game Developers Conference (GDC) é um evento para profissionais do mercado de videogames. Na seção Circuito Aberto você pode conferir o que de melhor aconteceu em San Jose, EUA. Um dos destaques foi a plataforma de desenvolvimento para sistemas múltiplos da Microsoft. Chamado de XNA, pretende cortar os custos de produção das softhouses. O internauta pode conferir mais detalhes na página da Microsoft e também assistir a vídeos de explicação. Tudo em inglês. Quem se interessa por gráficos 3D, a fabricante de placas gráficas nVidia disponibiliza o FX Composer, que possui alguns dos mais conhecidos recursos gráficos da atualidade. O pré-requisito é ter uma placa aceleradora como a GeForce ou Radeon. A GDc é oportunidade de entrega de prêmios e há uma página exclusiva para o evento. Nele, pode-se conferir os indicados e os vencedores de cada categoria. Também há uma seção de arquivos, onde estão listados os vencedores de anos anteriores. Só feras.

Página da GDC 2004 (em inglês)
http://www.gdconf.com/

Página da Game Developers Choice Awards (em inglês)
http://www.igda.org/awards/

Página da XNA (em inglês)
http://www.microsoft.com/xna/

Página da FX Composer (em inglês)
http://developer.nvidia.com/object/fx_composer_home.html

SGP? responde

Fala galera da SGP, gostaria de saber qual o código pra ter vida infinita no jogo Enter the Matrix para PlayStation 2. Um grande abraço.

General Blue, Brasília - DF

MK: *Às ordens, General. Primeiro, crie um save do jogo. Depois, vá para a tela-título e escolha Hacking. Selecione o save a ser "hackeado" e ative o console. Nele, digite "CHEAT 7F4DF451". Depois, digite "EXIT" para começar o jogo.*

Fala pessoal da **SGP**! Beleza? Queria fazer uma pergunta: cadê os jogos de luta da Capcom? Há tempos que não vejo as séries Rival Schools, DarkStalkers, Capcom vs Marvel, Street Fighter...

Rafael Costa Souza, por e-mail

BB: *estou com você, Rafael. Mas, na real, é que os jogos de luta perderam seu espaço. Está certo que ainda aparecem games fortes como Soul Calibur e SVC Chaos, mas a era das lutas já se foi. Felizmente ainda teremos mais alguns games de luta daqui para frente: a SNK está a todo o vapor com The King of Fighters e a Sega planeja mais Virtua Fighter.*

Gostaria de saber como se passa da fase "Doing Time" do Manhunt, aquela em que se pega o martelo ou hammer, vocês poderiam me dar uma mãozinha? Valeu pessoal!

Matheus Felipe Santana, por e-mail

BB: *caro Matheus, essa fase tem um segredinho. Depois de pegar o martelo, aparecem dois inimigos. Você precisa fazer uma execução nível 2 em um deles e, no outro, um nível 3. Para fazer essas execuções, chegue por trás deles e mantenha pressionado o botão de ataque. Quando o cursor ficar amarelo, solte o botão para fazer uma execução nível 2. Carregando até o cursor ficar vermelho se faz um level 3. Depois de pegar o bastão de baseball, é a mesma coisa: execução 2 e 3.*

E aí, pessoal da SGP. Beleza? Estou com uma dúvida: eu queria saber como faço para jogar Prince of Persia antigo no PS2. Porque no "Extra Feature" está escrito Prince of Persia I.

Rodolfo Lopes Delfino, por e-mail

MK: *caro Rodolfo, para liberar o Prince original você deve chegar à fase "Above the Baths". Quase no fimda fase tem uma manivela no centro de uma sala. Gire-o uma vez em sentido horário para abrir o portão. Gire-o novamente para abrir outra porta. Detone a parede com a espada e, assim, você libera o minigame.*

Olá, o que tenho a dizer não é bem um comentário, é mais uma noticia que recebi essa semana. Como fã do console Dreamcast não puder ficar mais feliz em saber que o mesmo será relançado junto com Puyo Puyo Fever e que também existem algumas empresas desenvolvendo novos jogos para o console, isso é ótimo não acham?

Grande beijo,
Karina Pereira Tomazini, por e-mail

MB: *Karina querida, de fato é muito bom que o Dreamcast ainda tenha lançamentos. E Puyo Puyo Fever (Puyp Pop Fever nos EUA) é divertidíssimo, basta conferir matéria do mês passado. É uma pena que a Sega tenha abandonado sua linha de consoles.*

Eu gostaria que vocês me dissessem o por quê da mídia falar tão cedo dos consoles da próxima geração, como o PlayStation 3 e o Xbox 2, se os atuais estão em plena forma. Vocês acham que os atuais já estão velhos? Ou é para vender matéria? Isso não é uma crítica, e sim um toque. Valeu.

André, por e-mail

CHEFE: caro André, creio que há espaço para ambas as coisas. Não há como negar que o mercado vive de novidades. E muitos leitores também estão interessados o que vai acontecer lá na frente e nossa obrigação é mostrar o que está acontecendo e informar. Consoles novos sempre criam espectativas: foi assim no lançamento do Mega Drive e Super Nintendo, há mais de 10 anos. Os consoles atuais são as estrelas da revista: são os jogos desses aparelhos que analisamos, fazemos Pré-Estréias e detonamos. De qualquer maneira, os consoles da próxima geração só vão dar as caras, na melhor hipótese, em fins de 2005. E lá para 2007 eles devem começar a dominar o mercado.

AKIRA AGORA

Ok, gente. Vou tentar imaginar o que teria aconntecido com o pessoal para escorregar tanto no teclado. O Carnaval já tinha passado, era época de quaresma e o pessoal devia andar na linha. O fato é que muitos erros de texto aconteceram e nem o Chefe escapou dessa. Fora os erros mais graves. Vou começar a seção "lavagem de roupa suja" pelo James Bond 007, página 26. Faltou um "r" em Agent Under Fire. O nome do ator que faz par com Pierce Brosnam é Willem DaFoe e a nota final para o game é 9.3. Já na página 31, na matéria de Breakdown, o fabricante é Namco. É ruim dos caras acertarem o nome dessa empresa. E na página 33? Pisada de bola feia. Saiu uma foto de Naruto na matéria de Winning Eleven 7 International Edition. Coloco embaixo a foto certa com a legenda. Virando a folha mais problemas. A nota para o gráfico de Airforce Delta Strike é 8.0 e não 9.0. E a farra termina na página 71. James Bond virou detetive? Chega, sem comentários! Morri até o mês que vêm.

Escreva sempre para a SuperGamePower, a melhor revista de games do planeta!!! O Chefe quer saber sua opinião sobre o que rola na revista.

SUPERGAMEPOWER
Rua Isabel de Góis 8, Bl. 3 Cj. 93
Jd. Botucatu - São Paulo - SP
CEP 04173-150

classificados

Vendo um Teclado para internet do freamcast, mais um Memory Card de 200 blocos com tela e 16 cds (shemmue I, Head Hunter, Boote outrios) mais um Super Nintendo com 2 controles e 1 fita (Harley`s Humongous Adventure por apenas R$300,00. Tratar com Marcelo Vitor Moraes Mapo
Tel:. (0xx15) 236-6928 ou 236-6110

Vendo 1 Playstation com 20 Jogos, 1 Controle e 1 Memory Card por R$290,00 e um Nintendo 64 com 2 controles e 2 jogos originais por R$ 240,00
Tratar com Flávio ou Eduardo no Tel (0xx11)9662-3977 ou via email: vendoplay64@yahoo.com.br

Vendo um Magi Computer Pc 95 com 1 cartucho de memória, 3 fitas 1 adaptador, mais alguns jogos na memória , sem controle.
Tratar com Alessandra no telefone 9 0xx16) 3368-5165

Vendo 1 Nintendo 64 em ótimo estado de conservação, com 1 Controle, 1 Memory Card e 1 Cartucho Original 007 Goldeneye por apenas R$220,00 ou trocopor 1 Playstation
Trata com Flávio Quierozno telefone (0xx11)5661-1648

SuperGamePower
Rua Isabel de Góis, 8, Bl.3 Cj. 93
Jd. Botucatu - Cep 04173-150
São Paulo - SP

PROMOÇÃO

AGENTE SECRETO

A foto é apenas ilustrativa

Escreva em três linhas como se infiltrar na redação da *SuperGamePower* e descobrir os segredos da *Melhor Revista de Games do Brasil*. Aproveite esta edição recheada deles e embarque nessa missão. A melhor carta levará para casa um PlayStation 2. Boa sorte e até o próximo mês!

PROMOÇÃO AGENTE SECRETO SUPER GAMEPOWER

Envie este cupom até 10 de julho de 2004.

Nome:_____ Idade:_____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____

Cep:_____ Tel. _____

e-mail: _____

Como se infiltrar na redação da SGP e desvendar seus segredos?

_____

_____

_____

Vencedor da Promoção Edição 108

Qual o personagem de videogame você colocaria no Museu de Cera e porque?

Frase: Colocaria a Princesa Peach, porque além de perfumar o museu de cera, o que seria do Mario sem uma mulher do lado?

Felipe Araujo Souto - São Paulo - SP

REGULAMENTO

1. Essa promoção é válida em todo o território nacional no período compreendido entre 01/05/2003 e 10/07/2004.
2. Os participantes da promoção deverão escrever (em no máximo 3 linhas) uma frase contendo o que você faria para escapar do apartamento de Henry Townshend, e enviar por carta, contendo nome completo, endereço, telefone, data de nascimento e CPF. Na hipótese de o participante ser menor de 18 anos, deverá enviar, juntamente com os dados acima, o nome e CPF do responsável.
3. Cada participante poderá enviar quantas cartas quiser, desde que seja uma por envelope, contendo as informações do Cupom. As cartas deverão ser nominais à *Promoção meu agente secreto* – Rua Isabel de Góis, 8 Bl 3 Cj 93 – Jardim Botucatu – São Paulo - SP - Cep 04173-150.
4. Não é necessário que os participantes adquiram a revista para participar da promoção. Pode-se tirar cópias do cupom ou escrever os dados solicitados no cupom em um papel à parte.
5. As descrições serão julgadas pela redação da *SuperGamePower*. Serão decisões definitivas e em caráter irrevogável, observando-se os seguintes critérios de julgamento: originalidade, criatividade e adequação à proposta da promoção.
7. Os participantes cedem desde já à Editora Option, definitivamente, todos os direitos autorais patrimoniais das descrições enviadas, sem que isso acarrete em ônus de qualquer espécie para a Editora.
8. Somente serão aceitas as cartas com selo de postagem carimbado até o dia 10/07/04, sendo automaticamente descartadas as cartas enviadas após esse prazo.
9. O resultado será publicado na edição 115 da revista *SuperGamePower*. Os prêmios serão entregues até o dia 25/10/04.
10. Não poderão participar dessa promoção os parentes e funcionários das empresas envolvidas na promoção.
11. O prêmio não poderá ser revertido em dinheiro ou trocado por outro prêmio.

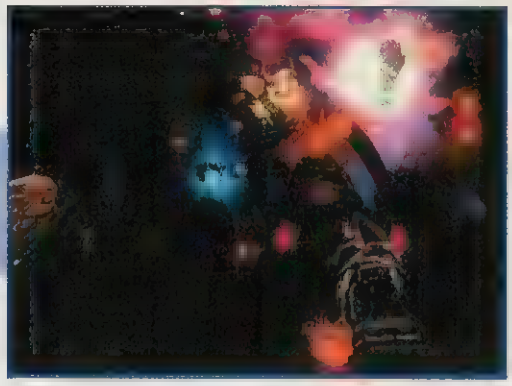
GDC 2004: TODAS AS NOVIDADES DA INDÚSTRIA DO VIDEOGAME

Ano após ano a Game Developers Conference ganha mais importância. O evento é direcionado aos desenvolvedores de jogos e, por isso, as conferências, ministradas por grandes nomes do setor, dão uma idéia de que estará por vir no mercado.

Aconteceu entre 22 e 26 de março a Game Developers Conference 2004 (GDC) no centro de convenções de San Jose McEnery, em San Jose, EUA. Reunindo desenvolvedores do mundo inteiro, com destaque para Japão, EUA e Europa, discutem novas tecnologias na criação de jogos. O ponto alto são as conferências dos designers mais famosos, como Eiji Aonuma, diretor de The Legend of Zelda: The Wind Waker, em que contam casos de sucesso e explicam o processo de criação de seus trabalhos. Enfim, uma aula para os desenvolvedores. É um evento fechado, somente para profissionais da área e não tem tanta divulgação quanto a E3 e a Tokyo Game Show. Mas a GDC é palco para novas tecnologias e de jogos que ainda nem foram anunciados, enfim, uma pequena visão do futuro do videogame. A GDC é também palco de entrega de prêmios, onde os profissionais da indústria escolhem os melhores títulos de 2003 e personalidades cujos trabalhos devam ser reconhecidos.

XNA: o DNA da Microsoft

J. Allard, arquiteto-chefe da XNA, explica o produto


Fable é um dos destaques do Xbox

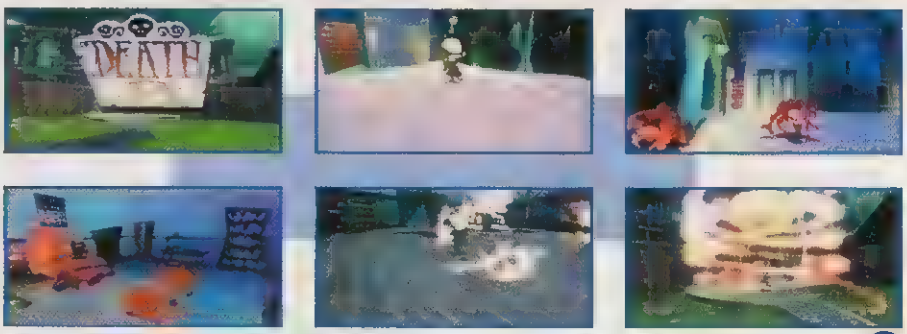
Muito se especulou sobre a apresentação do Xbox 2 na GDC. Isso não aconteceu mas a Microsoft apresentou um produto estratégico, o XNA, uma plataforma de desenvolvimento integrada para todos os sistemas de jogos da Microsoft: PC, Xbox e Windows Mobile. Quer dizer, se um jogo for programado nesta plataforma ele poderá ser facilmente exportado para PC ou Xbox. E mais: poderá ser convertido para o sucessor do Xbox, de codinome Xenon. Segundo desenvolvedores, o kit de desenvolvimento da nova plataforma está na fase alfa. E o novo Xbox não tem compatibilidade com o PC. Sendo assim, uma plataforma integrada, como é o caso do XNA, é imprescindível para criar jogos mais facilmente para os hardwares da Microsoft. Segundo a softhouse, a maior vantagem do XNA é a redução dos custos de desenvolvimento, da ordem 80% do total. Quer dizer, só 20% são usados na criatividade. E o custo total tem aumentado drasticamente ano a ano, ao passo que o preço dos jogos continua no mesmo patamar, cerca de 50 dólares. O XNA é uma ferramenta com aplicações gráfica, sonora e de rede. O kit será fornecido no meio do ano. A atual ferramenta Pix poderá ser usada em ambiente Windows e a HLSL (High Level Shading Language - linguagem de Shader de alto nível), parte do pacote DirectX9, padrão gráfico que será usado no Xbox 2, poderá ser usado no atual console. As interfaces de controles dos jogos serão comuns à todas as plataformas. E no campo da rede, haverá integração do Xbox Live e a internet de PC. Fica claro assim a estratégia da Microsoft de investir pesado no Xbox, diminuindo o custo de desenvolvimento e fornecendo ferramentas poderosas. E também há a preocupação em investir em software e ambiente de desenvolvimento pois os jogos estão ficando cada vez mais complexos e com diversas funções, como a conexão online. Faltou na apresentação da gigante dos softwares uma demonstração mais esclarecedora de como o XNA vai diminuir os custos de produção. Vai depender o sucesso do Xbox de um marketing mais claro, segmento que a Sony realiza muito bem.

Xbox voando baixo

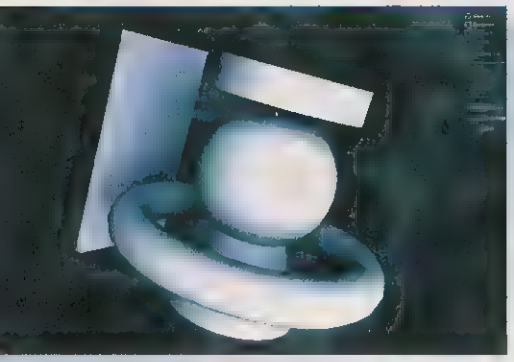
A Microsoft aproveitou a oportunidade da GDC para mostrar alguns jogos que farão a festa dos donos de Xbox. O originalíssimo Fable, criado por Peter Molyneux, vai sair também no Japão. Previsto para sair no terceiro trimestre de 2004, Fable tem como característica o dinamismo do personagem, que evolui (ou atrofia) constantemente. Os outros games apresentados foram Rallisport Challenge 2, Sudeki e Unreal Championship 2: The Liandri Conflict.

Sony mostra o primeiro jogo de PSP

A Backbone Entertainment foi a felizarda de ser a primeira softhouse a mostrar um jogo de PSP, PlayStation Portable, o portátil da Sony. Rodando sobre um emulador de PC, Death Jr põe o jogador na, se assim podemos dizer, pele da Morte, estilizada. A tela em proporção 16x9 dá uma nova dimensão aos trabalhos de layout visual. O produtor Chris Charla disse que é uma plataforma mais fácil de se trabalhar do que imaginava. Na GDC muitas empresas fizeram demonstrações tecnológicas do PSP mas Death Jr foi o único jogo apresentado. O vice-presidente sênior da SCEA, Andrew House, falou sobre a expectativa de vendas do portátil. Previu que a velocidade de comercialização supere à do PS2 e conclamou os desenvolvedores a entrar no barco. Até agora 24 empresas japonesas, 23 norte-americanas, 34 européias e 8 sul-coreanas já firmaram acordo com a Sony e receberam kits de desenvolvimento, em forma de emulador, do PSP. Antes da virada do semestre promete entregar os kits em forma de hardware. A agenda do console continua a mesma: estréia ao público na E3, lançamento japonês no final do ano e março de 2005 nos EUA e Europa. Depois, é a vez do mercado da Coréia do Sul. O EyeToy vai muito bem, obrigado. Já vendeu 3,3 milhões de unidades ao redor do mundo. Em Major League Baseball 2005 o usuário pode ter a sua cara como um dos jogadores de futebol americano. E um software de dança está bombando por aí: é o EyeToy Groove. E novas técnicas estão em desenvolvimento, como um que verifica a posição da cabeça e mãos do jogador e passa esse movimento num personagem estilizado, que, à bordo de



Cenas de Death Jr, o primeiro jogo a ser demonstrado no PlayStation Portable



Demonstração do PRT: sombras mais realistas

um skate a jato, tem que tocar em bolinhas e desviar de obstáculos. A Sony está trabalhando em 5 títulos do EyeToy e um Harry Potter com suporte à minicâmera está em progresso. O pessoal fã do karaokê não pode perder o SingStar, que transforma seu PS2 num videokê. Vem com microfone e um conversor que se conecta na porta USB. Para soltar a voz.

DirectX9: novas ferramentas gráficas

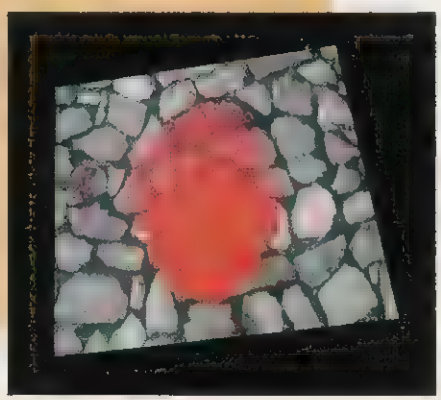
O campo dos gráficos 3D evolui a cada dia. A Microsoft está desenvolvendo técnicas para empregar o Global Ilumination no DirectX. Trata-se de uma técnica complexa em que se leva não só a fonte de luz mas os objetos que fazem parte do cenário. Como se sabe, no mundo real, os objetos recebem e refletem parte da luz. Isso influencia no sombreamento dos objetos ao redor. Uma técnica para conseguir realizar esse efeito é o Precomputed Radiance Transfer (PRT). Com isso, a trajetória da luz sobre o objeto é toda calculada e transformada em textura. O cálculo faz uso da Spherical Harmonics (SH), que tem suporte na DirectX9.0c. O resultado é bastante realista mas a técnica tem um grande defeito: não podem ser usado em objetos que mudem de forma, como pessoas e animais. Será que vai pegar? A próxima versão do DirectX será o 9.0c, previsto para estrear ainda este ano, depois do lançamento das novas placas da ATi e nVidia. Terá 3 novidades: suporte à Programable Shader 3.0, Geometry Instancing e Centroid Modifier. O primeira é a nova versão da programação de gráficos 3D. O segundo permite melhor apoveitamento no processamento da renderização e o terceiro permite novos modos de fazer leitura de amostras de textura. Já o DirectX10 está previsto para 2006 e prevê-se que seja integrado ao Longhorn, o próximo sistema operacional da Microsoft. Prevê que o novo DirectX seja uma aplicação multithread e a faça virtualização de GPU, isto é, que uma GPU se multiplique fazendo com que pareça 2 ou mais. Especialistas acreditam que esta versão seja pior para jogos que a versão atual.

O contra-ataque da nVidia

Nos últimos tempos as placas Radeon da ATi ganharam muito espaço no mercado. Agora a nVidia, que fornece a GeForce, está tentando tomar o terreno perdido. O primeira passo foi lançar o FX Composer, um software-demonstração que mostra as funções 3D de uma placa gráfica. É a versão nVidia para o Render Monkey. Também foram apresentados alguns Shaders interessantes. Um deles é o BloodShader, que renderiza sangue com grande realismo. Realmente, muitos jogos precisam urgente de um assim. O outro é o Rainbow Shader, gerador de arco-íris. Muitos simplesmente colocam uma textura desenhada para criar esse efeito mas esse Shader permite ter um controle melhor sobre parâmetros. A nVidia também fez uma demonstração com um protótipo do NV40, da próxima geração de GeForce. As novas placas tem suporte à Programable Shader 3.0 e prometem ser a reviravolta da empresa sobre a ATi. O tempo dirá.

O surpreendente engine Unreal3

A Epic Games, criadora das engines mais usadas no momento, mostrou sua mais nova programação de gráficos. Chamada de Unreal3 e que deverá ser usada no game de mesmo nome, a engine promete, e cumpre, gráficos na mesma qualidade dos gráficos pré-renderizados, como no filme Procurando Nemo, por exemplo. No novo engine, buffers de alta precisão são usadas para textura e frame. Usa cores 64bits inteiro ou de ponto flutuante (FP16). Na demonstração foi mostrado um monstro cuja modelagem "custou" alguns milhões de polígonos e que se movia em tempo real. Os jogos atuais possuem personagens com cerca alguns milhares de polígonos. A Epic Games também se encarregou de mostrar o "truque": no final das contas, o modelo possui cerca de 8 mil polígonos, um número razoável. Os detalhes foram representados por bump mapping de alta precisão. Não se trata de uma renderização High Dynamic Range (HDR) mas o efeito impressiona. Tudo isso será compatível com o DirectX9.0c e, por conseqüência, para as novas placas gráficas que virão como a NV40, da próxima geração das GeForce. O novo engine também possui sombreamento avançado. São três, basicamente, as técnicas de sombreamento do Unreal3: Light Map, uma sombra pré-renderizada para objetos e fonte de luz estáticas; Stencil Shadow Volume, o sombreamento de Doom 3, com objetos e fontes dinâmicos; e o Omnidirectional Shadow Mapping, uma evolução da técnica usada em Splinter Cell. Toda essa maravilha não é para agora. Somente em 2006 deve sair o primeiro game usando esse engine. Mas é uma ótima



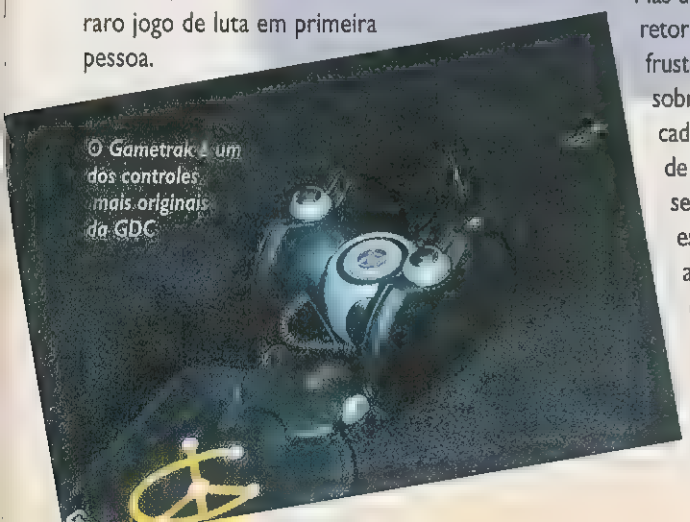
O BloodShader permite simular sangue com realismo

Andrew Scheidecker é um dos programadores do engine Unreal3

propaganda para que os desenvolvedores optem pelo engine Unreal2 e ganhe experiência para usar melhor o 3. A Epic Games também criou uma ferramenta chamada editor de materiais, em que se pode programar facilmente o aspecto dos polígonos fazendo com que pareçam materiais reais como ferro e madeira. Isso atende às reinvidicações dos fabricantes, que desejam que artistas, e não programadores, editem a aparência dos polígonos. Além disso foram apresentados editores de osso e de colisão. O primeiro permite criar estruturas internas para os personagens, programando as limitações de movimento e de resistência para cada uma das partes. E o editor de colisões detecta se o objeto está interagindo com outros, ou seja, está tocando um ao outro.

Os novos controles

A Logitech lançou um novo modelo de controle sem fio, mais compacto e com transmissão mais rápida. Há modelos para PlayStation 2 e Xbox. O primeiro sai por 40 dólares enquanto o do Xbox custa 50 dólares. Já a Ergodex inventou um teclado "customizável" onde as teclas podem ser posicionadas como bem entender e dedicá-las as mais diversas funções. Todas elas suportam programações macro como deixar pressionado por alguns instantes ou repetir uma tecla por algumas vezes pelo tempo desejado. E a In2Games foi além. Seu controle, o Gametrak, consiste de uma base e um fio que é conectado a luvas e espadas. A tensão emitida por esses objetos são lidas pela base e os transmitem ao jogo, que, na ocasião chamado, era o Blackwind. Trata-se de um raro jogo de luta em primeira pessoa.



O Gametrak é um dos controles mais originais da GDC

Boa promessa. A In2Games promete estender a idéia para jogos de pesca, dança, basquete e golfe.

Os ensinamento dos criadores

Personalidades famosas deram conferências no âmbito da GDC. Um deles foi Eiji Aonuma, produtor da série Zelda. Falou sobre a evolução da série e como faz para manter a estética Zelda. Na verdade o teste de fogo é passar pela checagem de Shigeru Miyamoto, também conhecido, numa tradução livre, de "o chute do balde". Não raro, Miyamoto manda refazer seções inteiras, mesmo que a poucos dias da finalização de um produto. Claro que o chefe senta junto com a equipe para resolver o problema e recriar a seção descartada. A estética Zelda vale para uma simples frase numa loja ou no "timing" de usar a campainha quando o jogador realiza uma ação correta. Numa loja de bombas, por exemplo, o vendedor não deve dizer "Seja bem-vindo". Ele deve dar um sermão em Link, dizendo que ele é apenas uma criança e que o local não é para menores como ele. Isso faz com que o jogador tenha melhor noção do personagem. Já Misahiro Sakurai, criador de Kirby, falou sobre a jogabilidade e diversão. Ele disse que os termos podem ser explicados como risco e retorno. Usando como exemplos os jogos Space Invaders e Super Mario Bros, ele disse que o risco deve estar acompanhado do retorno e que isso traz satisfação para o jogador. E a função da estratégia e minimizar os riscos para obter o máximo de ganho. Parece papo de executivo. Afinal, nenhum game tem graça sem desafios. Mas um game difícil que não traga retorno também é só motivo de frustração. Sakurai também falou sobre o que é importante em cada gênero de game. Nos games de personagem licenciado, deve-se ser fiel ao original. Os de esporte, se possível, devem ter atletas e times reais. Esse quesito vale para os jogos de corrida: ter carros famosos é um adicional no título. E um último puxão de orelha: os desenvolvedores devem sempre pensar no jogador e não neles mesmos. Por fim, Toru Iwatani, da Namco, contou como criou Pac Man e a importância da observação. Lançado em 1980, o game é um dos maiores sucesso de todos os tempos. O conceito que norteou Iwatani foi o de trazer as mulheres para os fliperamas. Para isso estudou os hábitos e interesses femininos. Quando estava estudando o assunto culinária e comeu um pedaço de pizza, vislumbrou o formato do personagem. Essa é uma das histórias mais conhecidas do mundo dos videogames. Mas até finalizar seu projeto lutou contra o chefe, que queria que todos os fantasmas fossem vermelhos, e a equipe, que não queria programar cenas de demonstração. Iwatani cita a importância da observação para um criador. A partir desse passo importante chega-se à análise, hipótese, criação e realização. E disse os três fatores importantes para a realização de um projeto: bravura, vocação para criação e energia (garra).

Reconhecido pelos colegas

A GCD também entrega prêmios para personalidades e jogos destaques. O voto é dados pelos próprios desenvolvedores. O título First Penguin Award, que premia um pioneiro, foi para Massaya Matsuura, o criador de Parappa the Rapper e que lançou a onda dos jogos musicais. O prêmio de inovação foi para Viewtiful Joe, Warioware Inc e EyeToy: Play. Zelda: The Wind Waker levou o prêmio por excelência visual. O multi-homem Mike Cerny levou o prêmio por conjunto da obra. Ele trabalhou em diversos jogos (Marble Madness, Sonic, Crash Bandicoot, Jak e Ratchet & Clank) e em diversas funções, desde programação de engine até design. É produtor, criador, programador, designer e publisher, enfim, o que os gringos chamam de "Master Collaborator". No campo dos jogos, o melhor de 2003 foi Knights of the Old Republic, da série Star Wars. Também levou os prêmios de personagem original e excelência em enredo. Call of Duty foi o vencedor em produtora revelação e excelência em áudio. Prince of Persia também levou seus prêmios em excelência em design e programação.
Parabéns a todos!

Notícias da Nintendo

A impressão dos desenvolvedores

Segundo fontes do mercado, a impressão dos fabricantes sobre o novo portátil da Nintendo é que: a) é menos "poderoso" que o PSP; b) o poder de máquina é similar ao do Nintendo 64; c) a geração de polígonos está entre 120 e 150 mil objetos por segundo. A Nintendo estaria preparando um demo, baseado em Super Mario 64, para o portátil na E3.

Mensagem instantânea no DS?

Segundo relatório de P. J. McNealy, da American Technology Research, o Nintendo DS teria funções de troca de mensagens. Os textos seriam escritos com uma espécie de caneta como se faz com os Palmtops. O design do aparelho seria similar à do Gameboy Advance SP.

E3 pode ter 30 jogos de DS

Segundo o presidente da Enterbrain, Hirokazu Hamamura, a Nintendo estaria preparando 30 jogos de Nintendo DS no momento da E3. Também crê que o portátil seja diferente de outros produtos lançados até agora e deva trazer uma tela sensível ao toque. A Enterbrain trabalha com revistas de videogame e divulgou dados de mercado referente ao ano fiscal de 2003. A softhouse que mais vendeu jogos foi a Nintendo, com 6,5 milhões de títulos vendidos.

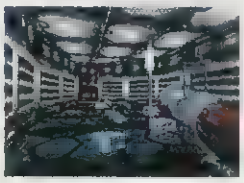
Big N às compras

Segundo diretores da Nintendo, a empresa pretende usar seu capital para adquirir empresas de tecnologia para competir com a Sony, que possui um enorme conglomerado de tecnologias próprias.

Silicon Knights não é mais exclusiva da Nintendo

A canadense Silicon Knights, autora de Eternal Darkness e co-responsável por Metal Gear Solid: The Twin Snakes, e a Nintendo resolveram se separar. Assim, a primeira poderá desenvolver títulos para outros consoles que não o Cube. O motivo aparente foi a diferença de filosofia: enquanto a empresa de Denis Dyack privilegia a tecnologia, a japonesa prefere a jogabilidade tradicional. Isso não significa que a Silicon Knights não vá mais fazer jogos para o Cube: estaria preparando o Too Human para a E3.

Tiro em primeira pessoa no GBA



A alemã Talos Interactive desenvolveu um engine (programação) para rodar jogos de tiro em primeira pessoa no Gameboy Advance. Essa é uma tecnologia considerada trabalhosa para uma máquina limitada como o portátil da Nintendo. Agora, a Talos procura interessados em usar o novo engine, que se chama Delta Advance Engine.

Novo Memory Card

O novo Memory Card de 1019 blocos será lançado em junho nos EUA. Vai custar cerca de 30 dólares.

Novo Zelda a caminho

A Nintendo confirmou o desenvolvimento de Wind Waker 2 para a platéia da GDC (Game Developers Conference). O game é para GameCube e poderá ter conectividade com o novo Nintendo DS. Esse novo Zelda, além de Metroid Prime 2 e Mario 128 podem ser apresentados numa conferência pré-E3 e na própria feira.

Novo modelo de Cube não tem saída digital

A Nintendo divulgou que os novos modelos de GameCube não terão saída AV digital. O motivo são o corte de custos e ao fato de que somente 1% dos usuários faziam uso da porta. No entanto, a empresa disponibilizará um modelo com a saída D.

Microsoft Urgente

HD no Xbox 2: tem ou não tem?

No pedido de patente apresentado pela Microsoft há a inscrição de um "sistema de videogame com disco rígido para armazenagem de aplicações e dados". Isto é a empresa está patenteando um videogame com o disco rígido. Se isso vai se realizar são outros quinhentos. Em fevereiro, o presidente da M-Systems havia afirmado que o novo Xbox não teria o periférico. A Microsoft não comentou a informação.

Microsoft amplia acordo com a TSMC

A Microsoft e a fabricante taiwanesa de chips TSMC (Taiwan Semiconductor Manufacturing Company) concordaram em ampliar o acordo já existente. Com isso a empresa asiática vai fornecer tecnologia para o sucessor do Xbox.

Xbox mais barato

O Xbox custa, agora, 149,99 dólares no Estados Unidos. Os novos preços para os outros países são 249 dólares autralianos, 199,99 dólares canadenses e 1.999 pesos mexicanos. Nos EUA, o Xbox passou a vender o dobro do ritmo estabelecido até agora.

OS DONOS DO CONSOLE NA E3

As conferências das fabricantes de hardware estão assim agendadas:
Microsoft: 10 de maio às 19h30 local (11/5 - 0h30 em Brasília);
Nintendo: 11 de maio às 10h30 local (15h30 em Brasília);
Sony: logo depois da Nintendo.

POR DENTRO DA SONY

As novas do PSP

Segundo o presidente da Sony européia, David Reeves, o PSP não terá código de regiões nos jogos. Isto é, títulos japoneses rodarão no console americano, por exemplo. Essa liberdade provavelmente não valerá para os filmes. O PSP poderá ter suporte ao GPS e ao GPSR, uma tecnologia de transmissão de dados de geração 2,5. E também confirmou o aumento de memória do console de 8 para 30 megabytes.

PS3 pode usar BD-ROM

Segundo um alto funcionário da Sony, o novo PlayStation poderá usar uma mídia chamada Blu-Ray Disc, o BD-ROM. Esse disco comporta 25 gigabytes para cada uma das duas camadas da mídia. Isso representa mais de 10 vezes a capacidade de um DVD comum.

Sony fabrica BD-ROM de papel

A Sony e a Totsuban Insatsu divulgaram que obtiveram sucesso em fabricar um BD-ROM de 25 gigabytes feito essencialmente de celulose, matéria-prima do papel. A vantagem é o custo de produção e a facilidade de reciclagem.

PS3 em duas versões?

Ainda segundo David Reeves, o PlayStation 3 poderá sair em duas versões, que seriam a básica e a home server. A primeira teria apenas as funções de videogame enquanto a segunda incluiria funções de PVR, uma espécie de gravador digital de vídeo, como no PSX. Os preços seriam, respectivamente, de 200 euros (cerca de 700 reais) e 700 euros (mais ou menos 2,4 mil reais).

O PSTwo e a grande rede da Sony

David Reeves também comentou a ambição da Sony em interligar todos os aparelhos da empresa numa única rede até 2006. A segurança ficaria por conta do protocolo DNAS, de tecnologia própria da Sony.

Também acenou para a possibilidade de lançar um PlayStation 2 com outro design e algumas modificações, como foi feito com o PSOne. Seria o PSTwo?

PS2 será vendido até 2010

Segundo o presidente sênior da Sony americana, Andrew House, o PlayStation 2 tem potencialidade de vendas até o ano de 2010. Também declarou que as vendas até agora atingiram apenas 1/3 da meta final, isto é, o aparelho poderá ter números finais de 200 milhões de consoles vendidos em 2010.

Soldados se divertem com PS2

A Sony coreana divulgou que o exército do país adquiriu 62 consoles PlayStation 2 e 156 jogos. Eles serão destinados aos soldados coreanos que estão no Iraque. Os games incluem sucessos como Tekken 4, Soul Calibur, Winnning Eleven 7 International Edition, FIFA2004 e EyeToy: Play.

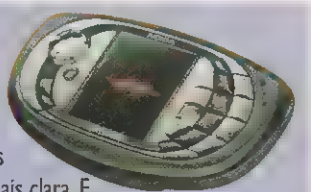
Sony adquire licença da IBM

A Sony fechou um acordo com a IBM para usar a tecnologia Power de microprocessador. O chip Power5, por exemplo, cria partições virtuais e pode rodar diversos sistemas operacionais ao mesmo tempo.

PSP poderá se conectar com o PS3

Segundo fontes do mercado a Sony planeja conectar seu portátil, o PSP, com o sucessor do PlayStation 2, via LAN sem fio. O portátil também poderia acessar a internet através de "hot spots", pontos de acesso remoto. Isto é, basta chegar próximo a um hot spot para ter acesso à rede mundial. Como as instalações são geridas por provedores diferentes a Sony planeja fazer um acordo com cada uma delas e, assim, fazer funcionar a conectividade do PSP de forma global. O usuário pagaria uma taxa para um único serviço para ter acesso à todos os provedores.

NOVO N-GAGE

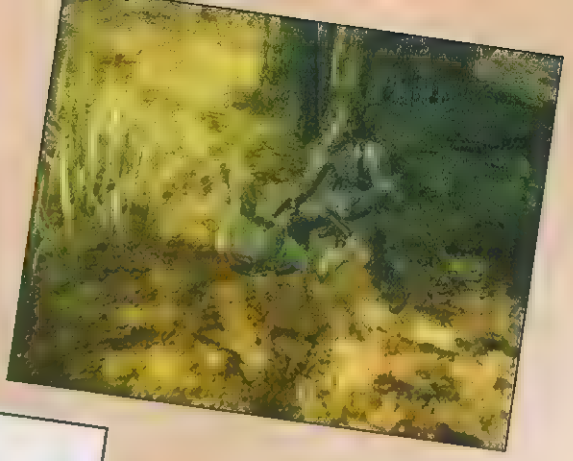


A Nokia divulgou o novo modelo de seu videogame portátil. Chama-se n-Gage QD e vem com melhorias. Os cartões ficaram mais fáceis de trocar, as configurações dos botões foram repensadas, a bateria dura mais e a tela é mais clara. E o melhor: o preço é menor. Nos EUA, a faixa de preço é de 99 a 199 dólares. As funções de rádio e MP3 foram retiradas. Estará disponível em junho nos EUA e em maio em outras regiões exceto América do Sul, onde não há previsão de lançamento.

CURTAS

- A Konami vai lançar o EyeToy Sport, para a minicâmera USB da Sony.
- Final Fantasy 12 será lançado em dezembro de 2005, segundo o site oficial da PlayStation americana.
- Segundo fontes do mercado, a Ubisoft teria conseguido a licença de King Kong, filme dirigido por Peter Jackson, de O Senhor dos Anéis.
- Há rumores de que Dante, de Devil May Cry, poderá aparecer em Viewtiful Joe do PlayStation 2.
- Siren terá continuação. A Sony está contratando pessoal para o projeto.
- Sarah Brightman vai cantar a canção-tema de Far East of Eden 3 de PlayStation 2.
- Tekken 5 não sai na E3 nem em 2004, segundo a Namco.
- O Gameboy Advance SP vendeu 6,5 milhões de unidades em um ano nos EUA.
- A Ubisoft está trabalhando em Ghost Recon 2 e Splinter Cell: Shadow Strike.
- A Vivendi está desenvolvendo o game do Predador para PS2, Xbox e PC.
- O parque Gameworks, um empreendimento da joint venture que reúne Sega, Dreamworks e Universal Studio, pediu conconrdata.
- A LucasArts e a Factor 5 (Rogue Squadron) não produzirão mais jogos para GameCube. Já saltaram do barco a Codemasters, Eidos e Acclaim.
- A Capcom vai inaugurar uma nova filial chamada de Clover Studio. Keiji Inaba, de Viewtiful Joe, é o presidente da nova companhia.
- Cowboy Bebop sairá para PlayStation 2 em outubro nos EUA.
- GoldenEye 2 já está há um ano em desenvolvimento.
- Encerra em junho e exclusividade online da Electronic Arts com a Sony. A partir desta data a softhouse também dará suporte à Xbox Live.
- John Woo obteve a licença para transformar Metroid em filme. Ele planeja lançar o filme antes de 2006.
- Dead or Alive Online do Xbox foi adiado para o terceiro semestre de 2004.
- A LucasArts decidiu fazer a continuação de Knights of the Old Republic.
- Saiu a especificação final do ApeXtreme, videogame baseado em PC. Custa 500 dólares e terá funções de PVR. A CPU é um Athlon XP2000+ e a aceleradora, uma GeForce 4 MX.

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

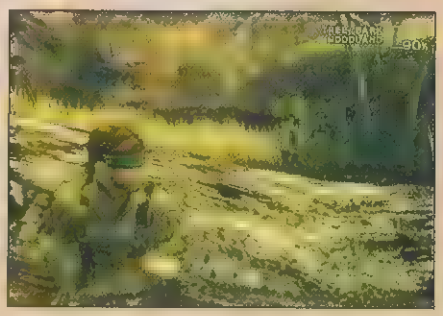


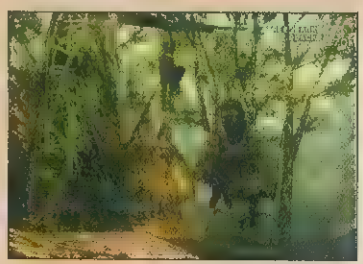
KONAMI

Ação

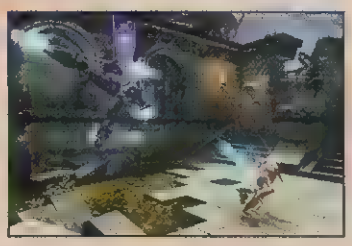
Disponível em 2004

A Konami forneceu novas informações de um dos games mais aguardados deste ano. Um dos temas do novo Metal Gear Solid é sobrevivência e, portanto, mais do que nunca, Snake precisa passar despercebido pelos opositores. Para isso foi colocado na tela um indicador de "stealth", que, quanto mais alto, mais escondido Snake está. A camuflagem tem papel importante nesse quesito, é necessário se confundir com o cenário para melhor despistar os perseguidores. Algumas das camuflagens incluem os padrões tronco de árvore, preto, verde-oliva, pele de tigre, grama, neve e fogo. Se for atingido, o sangue pode impregnar na roupa e diminuir a eficiência da camuflagem. O som também é um elemento importante. Deve-se pensar duas vezes antes de disparar um tiro ou realizar um simples deslocamento. Qualquer barulho pode alertar os inimigos. Para minimizar esse transtorno, o militar aprendeu novas técnicas como o Stalking Mode, em que ele anda sem fazer barulho. Porém, ele fica mais devagar. Metal Gear Solid 3 também usará de um novo sistema de combate de curta distância, o chamado Close-Quarter Combat (CQC). Desenvolvido junto com o consultor Motossada Mouri, o CQC permite luta de contato com alto grau de realismo, seja com faca, pistola ou só com os punhos. Os movimentos de Snake foram obtidos via captura de movimentos a partir de técnicas militares reais. O jogo ainda prevê um parâmetro chamado de stamina, que é um pouco diferente da energia normal, o HP. Tem mais a ver com o cansaço e é necessário repousar e alimentar-se para recuperar-se do esgotamento. O frio também rouba energia de Snake. Agora é aguardar por mais Snake Eater na E3 deste ano.





Unreal Championship 2: The Liandri Conflict



MICROSOFT/EPIC
Tiro em primeira pessoa
Quarto trimestre de 2004

Esta versão conta com um novo engine e promete ainda mais impacto que os antecessores. A maior característica de **Unreal Championship 2** é a inclusão da visão em terceira pessoa, para quem não consegue se acostumar na de primeira pessoa. Também inclui golpes de curta distância além de contar com técnicas que mandam de volta o tiro dos inimigos. Conta com 14 personagens, todos característicos, como um ninja, um guerreiro ágil e que pode escalar paredes. Claro que tem suporte ao Xbox Live mas mesmo no modo offline os jogadores podem se divertir. São dois modos de Single Player, um é o modo de campanha, em que se enfrenta a corporação Liandri, e o outro, de torneio, que permite que novos personagens sejam liberados. Pronto para Unreal?

Biohazard Outbreak File 2

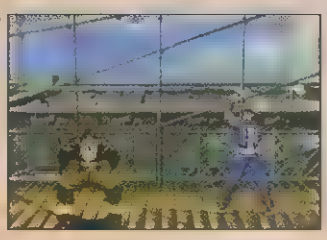
CAPCOM
Ação/adventure
Segundo trimestre de 2004

O sucesso da versão online (que pode ser jogado offline também) está fazendo a Capcom lançar outra versão de **Resident Evil: Outbreak**. Os oito coitados estão novamente em apuros e vão dar mais algumas voltas por Racoon City. Desta vez há uma cena em um zoológico e os animais acabam se infectando com o vírus. Fora isso o esquema permanece o mesmo. Quatro personagens terão que se ajudar um ao outro para resolver os enigmas e escapar da cidade amaldiçoada. Cada um tem um habilidade específica como a do médico que cria remédios e da jornalista que pode arrombar portas. A qualidade dos gráficos também continua de alto nível. Pelo jeito, mais uma franchise Resident Evil está surgindo.

The King of Fighters Neowave

SNK PLAYMORE
Luta
Julho de 2004

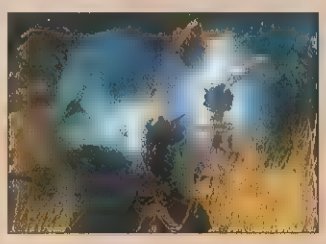
A série **The King of Fighters** está mudando de casa. Sai da plataforma Neo Geo e entra na Atomis Wave. De resto, segue a velha tradição da série: lutas em times de 3 integrantes e gráficos 2D. Por enquanto, nota-se o sistema de Just Defense, usada em Mark of Wolves. E a barra de Power é diferente em cada personagem, o que faz lembrar o sistema de Mode Change de **The King of Fighters '98**. Os personagens confirmados incluem Kyo Kusanagi, Iori Yagami, Shingo Yabuki, Saishu Kusanagi, Ralf Jones, Clark, Shelmie, Chris, King, Mai Shiranui e Yuri Sakazaki. Os reis da luta vão continuar trocando porrada nos arcades por um bom tempo.



Fable

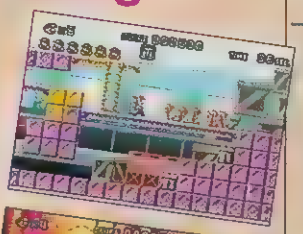
MICROSOFT/BIG BLUE BOX
Ação/RPG
Terceiro trimestre de 2004

Este é um RPG bastante excêntrico, que tem como mentor o famoso Peter Molyneux. Neste game, o jogador controla um herói que tenta ser o maior de todos os tempos. Para isso ele vai se aventurar em diversas missões e se sair vitorioso em todos eles. Até aqui, bem normal. A maior característica de **Fable** é que o personagem se desenvolve física e mentalmente com o tempo. Se o herói faz coisas boas, ele passa ter um rosto cada vez mais angelical. Do contrário, adquire feições demoníacas e pode até nascer uns chifres. Vixe! O corpo também muda com o tempo: usando armas pesadas consegue um físico bem atlético. Se não fizer nada e só ficar comendo, vai virar uma baleia. Então, é hora de abandonar o sedentarismo e se mexer.



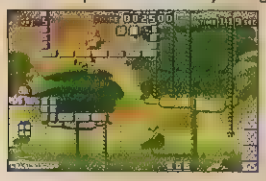
Mario & Donkey Kong

NINTENDO/ALPHA DREAMS
Ação
Sem data definida



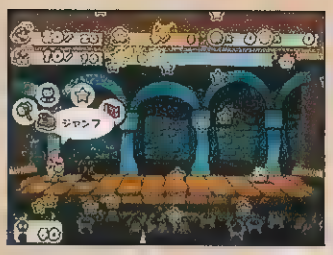
Voltando às origens, Mario e Donkey voltam a se enfrentar depois de quase 25 anos. Desta vez, o macacão roubou da loja de Kinopio todas as miniaturas de Mario. Então o próprio tem de arregaçar as mangas para recuperar suas imagens. São, ao todo, seis mundos onde em cada uma delas será necessário achar uma chave e um mini-boneco. Para depois, enfim, ficar cara-a-cara com a fera.

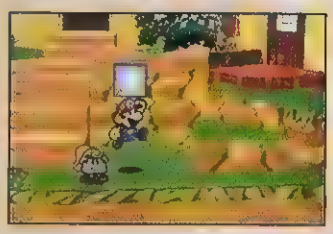
Mario agora tem novas habilidades como plantar bananeira e usar martelos. Quer dizer, o martelo ele já usava no primeiro Donkey Kong. Depois de completar todos os mundos haverá um replay, com desafios mais difíceis. Depois que o encanador virou boneco de cera ele está com tudo!



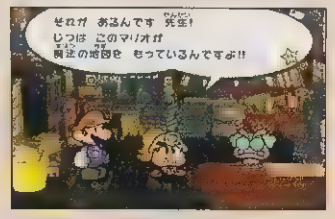
Paper Mario 2

NINTENDO/INTELLIGENT SYSTEMS
RPG/ação
Disponível em 2004





Depois de virar cera agora ele se torna papel novamente. O assunto é Mario, é claro. Continuação do sucesso de Nintendo 64, Paper Mario vai dar ainda mais asas à imaginação. Numa das cenas, o encanador se transforma num aviãozinho de papel e voa. O jogo em si é um RPG com elementos de ação, herdando o sistema de seu antecessor. As batalhas são por turnos e há comandos de ação. Tradicionais o novos inimigos estarão à espera de nosso herói como Koopa e seu exército ■ um enorme dragão vermelho. O jogador vai gastar os neurônios para resolver os mistérios do game. Em cera ou um em papel, Mario é o rei da Nintendo.



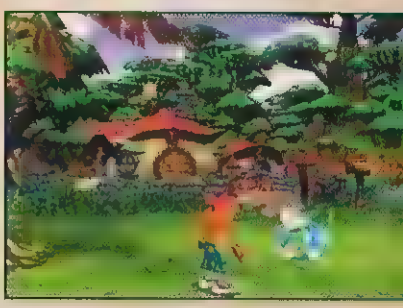
The King of Fighters: Maximum Impact

SNK PLAYMORE
Luta
Julho de 2004

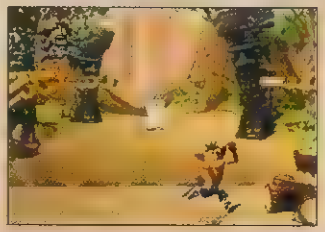
Vem aí o primeiro **The King of Fighters** original para os consoles. Será totalmente em 3D, dos personagens aos cenários. E o campeonato de lutas mais famosos do mundo dos videogames vai começar. São, ao todo, 24 lutadores, sendo 14 conhecidos (como Terry Bogard ■ Kyo Kusanagi) ■ 6 novatos (como Soirée e Alba). Os outros 4 são personagens secretos. Os modos de jogo incluem Story, Versus, Survival, Practice e Training. No campo dos controles, Maximum Impact seguirá a tradição: arremesso, cambalhota, 4 tipos de salto, ukemi ■ escape. A esses movimentos se juntam a mudança de coordenada ■ combos pré-fabricados. Ready? Fight!

Crash Bandicoot: Unlimited

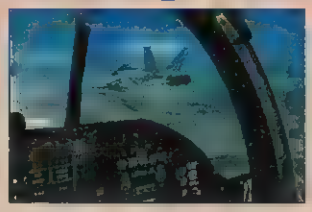
VIVENDI/TRAVELLER'S TALES
Ação
Terceiro trimestre de 2004



O marsupial australiano está de volta. Depois de vender 30 milhões de cópias, **Crash Bandicoot** volta no estilo de jogo que o consagrou: ação de plataformas. Neste game, a história deu uma reviravolta. Uma dupla conhecida como os gêmeos do mal invadiu a ilha de Crash e tem planos de destruí-la totalmente. Diante da ameaça, Crash e seu arquiinimigo Dr. Cortex juntam forças para acabar com os invasores. Os cenários prometem ser be interativos e os inimigos, inteligentes. O game vai usar o sistema de streaming, isto é, o loading é feito durante o jogo. Assim as irritantes paradinhas não vão surgir. São 4 os personagens: Crash, Dr. Cortex, Nina Cortex e a dupla Crash-Cortex. Doideira.



Ace Combat 5: The Unsung War



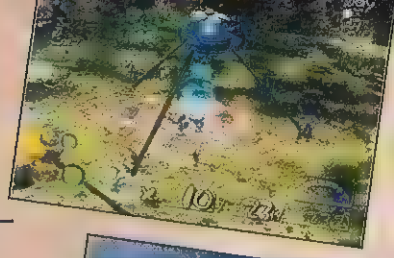
NAMCO

Simulador de vôo

Disponível em 2004

A série de sucesso **Ace Combat** vai ganhar o quinto título. O pessoal da Namco está trabalhando duro para criar gráfico em estado de arte e fazer aquelas cenas em CGs com qualidade competente. A maior novidade de **The Unsung War** é que o jogador participa de uma formação de aeronaves. Ele é um dos 4 integrantes do esquadrão. Seus companheiros entram em contato a toda hora para dar o "feedback" da situação e também para passar instruções. No quesito enredo tem pouca ligação com **Ace Combat 4: Shattered Skies**. O game praticamente dobrou de tamanho. Foi dada uma atenção especial para o trabalho de luz. O clima pode mudar e a posição do sol se altera conforme o tempo. A Namco está atrás de mais licenças para colocar mais caças reais em **Unsung War**. Hora de encarnas o piloto.

Pikmin 2

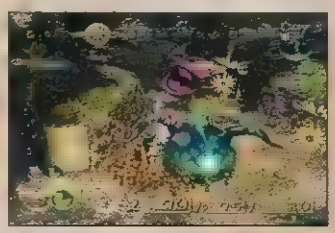


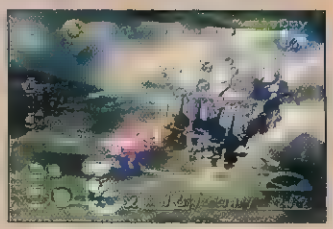
NINTENDO

Ação/simulação

Já disponível (Japão); junho de 2004 (EUA)

Outro sucesso de Shigeru Miyamoto, com venda de 500 mil unidades, **Pikmin** já promete ser uma série tão comentada quanto **Mario** e **Zelda**. Trata-se de um game diferente, onde o jogador controla Olimar ▪ este um bando de criaturas conhecidas como pikmin. Retornam os pikmins vermelhos, resistentes ao fogo; os amarelos, que podem ser arremessados bem alto; e os azuis, que podem entrar na água. A eles se juntam os roxos, gorduchos ▪ fortões; e os brancos, que possuem veneno no corpo. Um novo personagem dá as caras: Looey. Olimar e Looey? Parecem uns irmãos famosos da Nintendo. Um modo multijogador também foi acrescentado. Dois entusiastas podem jogar de forma cooperativa ou competitiva. Depois de inúmeros atrasos, finalmente Pikmin 2 vai para as ruas.





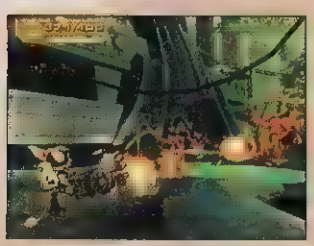
Ratchet & Clank 3

SONY/INSOMNIAC

Ação

Quarto trimestre de 2004

Elementos interessantes aguardam os donos de PS2 no terceiro episódio de **Ratchet & Clank**. A maior novidade, ainda não confirmada, é possibilidade de jogar online, com até 8 players participando de combates malucos. Mesmo quem não tiver acesso ao serviço poderá jogar em equipe: existe um modo offline do jogo multijogador, com tela dividida. Haverá muita interatividade entre os jogadores: os veículos, por exemplo, exigem um piloto ▪ uma canhoneiro. Parece divertido, não? Quanto ao modo principal, a qualidade continua alta. Os gráficos foram repaginados e os efeitos de reflexão e de partículas receberam um "upgrade". As novas armas incluem o lançador de buracos-negros e um refletor de tiros, que devolvem o projétil soltado pelo oponente. Pronto para encarar a aventura?



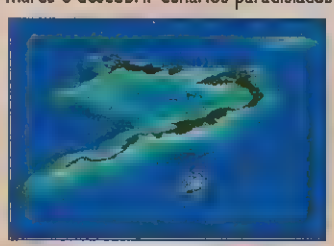
Pirates!

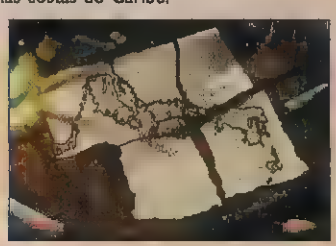
ATARI/FIRAXIS

RPG

Outubro de 2004

Sid Meier ataca novamente. Ele ▪ a Firaxix irão modernizar o clássico para os dias atuais com engines de ponta: jogabilidade atual, novas funções, gráficos 3D soberbos ▪ um som surround para os jogadores poderem sentir toda a emoção de ser um pirata. Isso mesmo, o jogador controla esse malvisto navegante dos sete mares. A época é o século 17 e você tem que se tornar o pirata mais famoso ▪ temido do mundo. Navegando nas águas do Caribe você vai a procura de tesouros e enfrentará outros navios e fortalezas que parecem instransponíveis. À medida que sua reputação cresce poderá contar com mais marujos e assim se fortalecer, podendo encarar barras mais pesadas. Há um plantel de personagens interessantes que o seu pirata irá encontrar. Então prepare-se para desbravar os mares e descobrir cenários paradisíacos nas costas do Caribe.





Street Racing Syndicate

NAMCO/EUTECHNYX
Corrida
Terceiro trimestre de 2004

Esse game começou sendo desenvolvido pela empresa 3DO, que quebrou. Depois de algumas softhouses disputarem os direitos do game, a Namco saiu vencedora. Deixou o jogo a cargo da Eutechnix, especialista em jogos de corrida. **Street Racing Syndicate** é um game de corrida de rua. Os jogadores poderão modificar a caranga e participar de diversas competições, algumas ilegais. Com a grana que conseguir juntar nestas corridas se melhora o carro. Haverá muitos veículos de marcas conhecidas. O engine de física é bem apurado, simulando muito bem a sensação de gravidade. Bater o carro faz deformar e afeta sua performance. Vamos ver se agora o jogo vai para a rua!

Death by Degrees

NAMCO
Ação
Disponível em 2004

Antes chamado de **Nina**, esse jogo baseado na assassina loira de **Tekken** recebeu título oficial. Como dissemos na edição 106, o game faz uso basicamente dos dois direcionais. O direito, o R3, faz acionar os golpes e defesa. Tem também arremessos e os famosos golpes quebra-ossos que fizeram a fama da loira. Com um sistema tão particular, a Namco colocou um tutorial bem explicado para o jogador não se perder. **Death by Degrees** tem cenas de luta, de tiroteio e de aventura. Nina vai ter de se virar para passar pelos sistemas de segurança. Usando de ação furtiva, a loira pode pegar os inimigos de surpresa. Essa é perigosa!

Guilty Gear XX #Reload

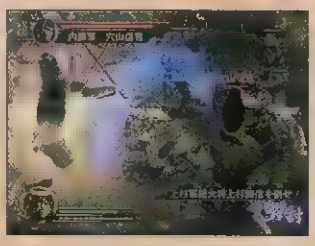
SAMMY/ARC SYSTEM
Luta
Já disponível

Guilty Gear agora adentra na arena do Xbox. A versão desse console vem com algumas novidades. Vem com um Story Mode reforçado e mais vídeos no modo de galeria. Também estão disponíveis os personagens Kliff e Justice além de dois lutadores EX de características diferentes poderem se enfrentar. Mas a maior novidade é possibilidade de realizar duelos online através do Xbox Live. Também tem função de chat de voz. Com a internet você vai procurar por adversários e desafiar quem estiver disponível. Os gráficos são estilo desenho animado, com muitas cores e movimentação fluida. **Guilty Gear** está na briga.

Samurai Warriors

KOEI
Ação/estratégia
Maio de 2004

A Koei, de **Dynasty Warriors**, resolveu usar sua experiência para levar seus games para outros horizontes. **Samurai Warriors** é ambientado no Japão do século 16. Os shoguns estão em guerra e cabe aos samurais ser a força definitiva de cada general. O jogador vai controlar personagens lendários como Nobunaga Oda, Shingen Takeda e Kenshin Uesugi. Cada um possui sua história e, no total, são mais de 500 missões. Os guerreiros percorrem os campos do Japão enfrentando uma legião de inimigos. Os castelos tem seu labirinto gerado aleatoreamente, o que garante desafio toda vez que jogar. Samurai Warriors oferece uma ampla variedade de armas como katanas e shurikens.



The Stalin Subway

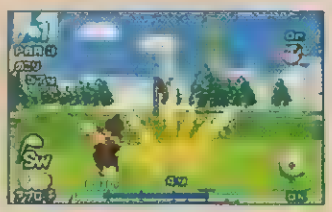
G5 SOFTWARE
Tiro em primeira pessoa
Março de 2005

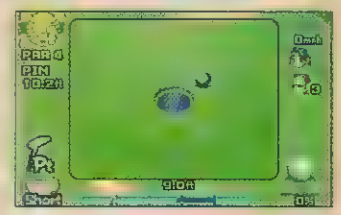
A Rússia da época de Stalin é o tema deste jogo. Locais conhecidos de Moscou são retratados com alto grau de realismo. Está lá o Kremlin e a Universidade de Moscou, por exemplo. O jogador ainda vai passear por estruturas secretas do exército vermelho como estações de trem, laboratórios e o bunker de Stalin. As armas também são tipicamente russas com a anti-tanque PTRS-41, as granadas RKG-3 e os legítimos coquetéis molotov. O jogador, claro, só podia ser um agente da KGB. São mais de 300 objetos destrutíveis garantindo grande interatividade com o cenário. Claro que não podia faltar o modo de multijogador, que oferece tanto as funções de deathmatch como a de cooperativo. Grande promessa.

Mario Golf GBA Tour

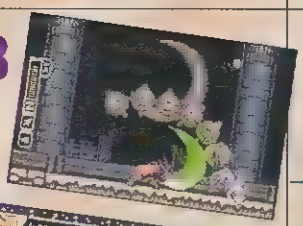
NINTENDO/ CAMELOT
Esporte
Já disponível

A turma de Mario vai dar suas tacadas nos campo do GBA. Usando o adaptador de comunicação sem fio, até 4 golfistas podem competir. GBA Tour também pode "linkar" com o Mario Golf de GameCube. Além da cambada de Mario, o jogador poderá criar um personagem. No começo o jogador tem apenas 7 tacos. Pode-se chegar a até 16. Foi dada uma atenção especial para os cálculos físicos para que a bolinha tenha uma movimentação convincente. Os modos de jogo são história, quick game, multiplay, status, option e dicionário. Então faça como o Ronaldo do Real Madrid: pegue o taco e se divirta no golfe.



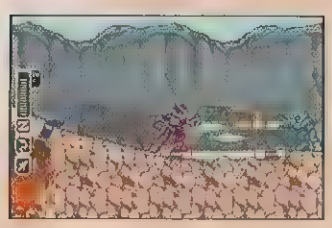


Rockman Zero 3



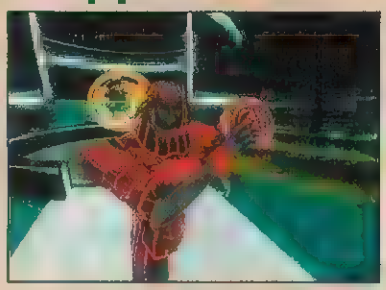
CAPCOM
Ação
Já disponível

A Capcom, pelo jeito, gostou de ter Zero como protagonista de uma das séries de **Mega Man**. Desta vez o caçador de andróides classe A terá o seu sistema de metamorfose melhorado. Com a ajuda de chips ele poderá "customizar" seu capacete, armadura e botas, e, assim ganhar poderes especiais. O sistema de programação também está presente. Alguns programas podem ser usados repetidamente enquanto outros são descartáveis, mas muito poderosos. Esse game pode ser conectado com o jogo **Rockman EXE 4** e, assim, conseguir novos inimigos no modo de ciberespaço. O companheiro de Mega Man está ganhando cada vez mais espaço no Gameboy Advance.



Tron 2.0: Killer App

CLIMAX/BUENA VISTA
Ação/tiro em primeira pessoa
Sem data definida



Tron foi um dos primeiros filmes feitos com computação gráfica (foi produzido em 1982, época em que nem o NES existia) e virou cult. **Tron 2.0** já aportou nos PCs e agora prepara sua estréia triunfal no Xbox. O jogador é Jet Bradley, filho do programador da Encon Alan Bradley, do filme original. Ele será digitalizado e enfrentará as mais diversas adversidades, dentro e fora do ciberespaço. As famosas corridas de light cycles, é claro, estão presentes. Os locais a explorar incluem Hub de internet, firewall, servidor corrompido e o grid de light cycle, uma moto com rodas de luz. Louco, não?

Forgotten Realms

ATARI/STORMFRONT STUDIOS

RPG/ação

Previsto para 2004

Forgotten Realms passeia entre o **Senhor dos Anéis** e **Baldur's Gate**. De fato, o presente game usa uma versão melhorada do engine de **A Duas Torres**, isto é, garantia de qualidade. São 3 os personagens: um guerreiro, um mago e uma arqueira. O foco está na ação e os jogadores podem usar habilidades características de cada personagem. O guerreiro possui muita força, o mago é especialista em ataques de longa distância com magias e a arqueira pode se movimentar sem ser percebido pelos inimigos. O game tem todos os ingredientes para ser um sucesso.

Mercenaries

LUCASARTS/PANDEMIC

Ação

Terceiro trimestre de 2004

Mercenaries é um game de ação com combate em terceira pessoa que tem como pano de fundo a Coréia do Norte. Um golpe de estado instaurou o caos nas ruas coreanas. Você foi contratado para dar cabo de 52 membros do antigo regime, antes que eles acabem acionando um ataque nuclear. São os métodos da galera do Eixo do Mal. O enredo do jogo é não-linear, com vários finais possíveis. **Mercenaries** conta com uma simulação das leis físicas apurada e com um arsenal de fazer inveja a muitos terroristas: 22 veículos de combate e 30 armas mortais. São 52 missões repletas de ação e combate. Agora é só escolher entre os três mercenários e ir à luta.

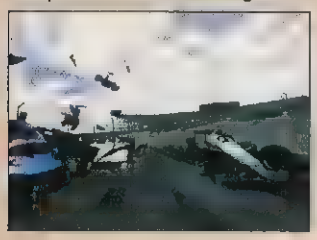
Indy Car Series 2005

CODEMASTERS

Corrida

Maio de 2004 (Xbox) / Terceiro trimestre de 2004 (PS2)

A mais nova versão de **Indy Car Series** vai esquentar os consoles da Sony e Microsoft. Com dados atualizados, o game é licenciado pela IRL, a Indy Race League. A maior atração deve ser o modo online. No Xbox Live serão 12 corredores ao mesmo tempo enquanto no PS2, oito poderão competir numa mesma prova. No modo de um jogador, você correrá entre 32 carros, com as quinze pistas oficiais, como a Motegi, no Japão. A Codemasters promete uma inteligência artificial bem realista com os oponentes tentando fechar sua passagem o tempo todo. Cabe so jogador ser esperto e vencer o computador. Está dada a largada.



Gotcha!

TAKE-TWO/SIXTEEN TONS

Ação/tiro em primeira pessoa

Terceiro trimestre de 2004

A Take-Two e a Sixteen Tons Entertainment estão trabalhando num novo tipo de game de ação tática e em primeira pessoa. Trata-se de **Gotcha!** e a novidade é que os combatentes não usam armas de verdade e sim aquelas de paintball. No modo de um jogador, os personagens participam de ligas e devem vencer o campeonato. São, ao todo, 18 personagens entre homens e mulheres, tendo como cenário 12 países. Doze também é o número de armas. Em ambas as versões, Xbox e PC, poderão ser realizadas partidas em rede ou online. Um jogo ideal para jogar com os amigos e fazer aquele auê.

MAIO

PlayStation 2

Van Helsing
X-Men Legends
Headhunter: Redemption
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
Bujingai: The Forsaken City

GameCube

Digimon Rumble Arena 2
Custom Robo
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

GameBoyAdvance

Mega Man Anniversary Collection
Shrek 2
Sabre Wulf
Mario vs. Donkey Kong
Sonic Advance 3
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
CT Special Forces: Back to Hell

Xbox

Pilot Down
Rent a Hero No. 1
TOCA Race Driver 2
Digimon Rumble Arena 2
Rallisport Challenge 2
Van Helsing
X-Men Legends
Headhunter: Redemption
Thief: Deadly Shadows
Fila World Tour Tennis
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

PC

Soldner: Secret Wars
Joint Operations
Thief: Deadly Shadows
STALKER: Shadow of Chernobyl
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

JUNHO

PlayStation 2

Driv3r
Shrek 2: The Game
The Fast and the Furious
Plague of Darkness
MLB SlugFest: Loaded
Spider-Man 2
Combat Elite: WWII Paratroopers

GameCube

Rainbow Six: Raven Shield
Shrek 2: The Game
Pikmin 2
Spider-Man 2

GameBoyAdvance

Duel Masters: Sempi Legends
River City Ransom EX
Mega Man Battle Network 4: Red Sun & Blue Moon
Shining Force: Resurrection of the Dark Dragon
Sonic Advance 3
Crash Bandicoot Purple: Ripto's Rampage
Donkey Kong Country 2
Spyro Orange: The Cortex Conspiracy
Mario Golf: Advance Tour
Spider-Man 2: The Movie
Yu-Gi-Oh! Reshef of Destruction
Crash Bandicoot Purple: Ripto's Rampage
Spyro Orange: The Cortex Conspiracy

Xbox

DroneZ
Driv3r
Shrek 2: The Game
Full Spectrum Warrior
The Fast and the Furious
Kameo: Elements of Power
Shadow Ops: Red Mercury
Plague of Darkness
MLB SlugFest: Loaded
Spider-Man 2

PC

Inquisition
Black 9
Full Spectrum Warrior
Warhammer Online
Shrek 2: The Game
Aura: Fate of the Ages

JULHO

GameCube

Tales of Symphonia

GameBoyAdvance

Disney's Magical Quest 3

PC

Train Simulator 2

AGOSTO

PlayStation 2

Star Ocean: Till the End of Time

GameCube

Street Racing Syndicate

GameBoyAdvance

Digimon Racing
Metal Slug Advance
Boktai 2
Shaman King: Master Spirits

PC

The Sims 2

SETEMBRO

PlayStation 2

NARC
Lobo
StarCraft: Ghost
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
Burnout 3

GameCube

NARC
StarCraft: Ghost

GameBoyAdvance

Shark Tale
Zoids: Legacy
SD Gundam Force

Xbox

NARC
Lobo
StarCraft: Ghost
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
Burnout 3

PC

Medal of Honor: Pacific Assault
Rome: Total War
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
Zoo Tycoon 2
Combat Flight Simulator 4

OUTUBRO

PlayStation 2

Grand Theft Auto: San Andreas
BloodRayne 2

GameCube

X-Men Legends

GameBoyAdvance

Disney's Aladdin
Mobile Suit Gundam Seed

Xbox

Black 9
BloodRayne 2

PC

Pirates!
BloodRayne 2

VIDEOGAME É NA

Tudo para o seu game

Acessórios para PS2 e GameCube

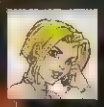
SS GAMES

A mais nova e completa loja de games do centro de São Paulo

Essas e outras mercadorias você encontra aqui. Novos e usados com garantia e Nota Fiscal é na

SS GAMES

Loja: Viaduto Santa Efigênia, 70
Tels.: 3328-6801 / 3328-6802 / 3328-6803
a 50m do metro São Bento
www.ssgames.com.br
ssgames@ssgames.com.br



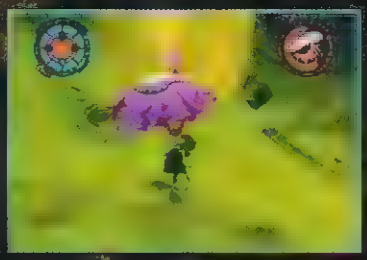
Por Marjorie Bros

Vem aí uma das espivetadas personagens dos videogames. Ela é ruiva e não tem papas na língua. *Malice* aposta na fórmula de *Conker Bad Fur Day*: jogo de plataforma intrigante, aspecto tipo "lindinho" e vocabulário não tão lindinho assim. Não que ela diga palavras feias mas os temas são um tanto "sensíveis". Mas vamos ao jogo em si. O que chama atenção logo de cara é o visual do game quando se entra na primeira fase. É um clima de fantasia incrível, como efeitos de embaçamento que se vê em filmes românticos. Como sempre, a competente Argonaut consegue unir beleza e criatividade. A arma da moça é uma clava bem toscona e com essa arma que ela encara os bichinhos esquisitos. Além disso ela faz uso de magias como a do vôo e o da velocidade. A velocidade do jogo parece meio lento mas é a ideal para enfrentar os desafios de plataforma que vêm pela frente. *Malice* é um game de plataforma mas, não se preocupe, não tem quase nada para ficar coletando. São só alguns corações por fase mas coletá-los todos é uma tarefa árdua. Pior: não há uma segunda chance para voltar a fase. É agora ou nunca. Existem muitos jogos de plataforma por aí mas a Argonaut ainda prova que há muito espaço para a criatividade e qualidade. Que bom!

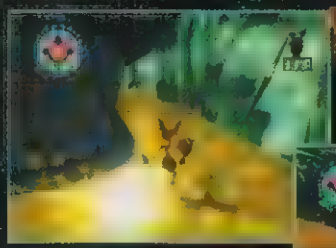
DICA: os insetos só podem ser mortos se amassá-los. Use um golpe fraco seguido de forte.

DICA: nesta parte recolha os filhotes. Pegue este coração subindo no fungo mais alto e usando a magia do vôo.

DICA: do fundo, pise nos três interruptores e suba no pilar mais próximo.

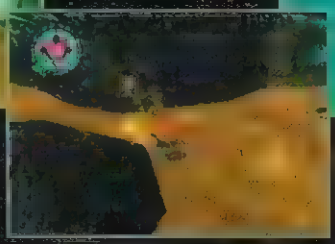


DICA: persiga o fungo gigante e ataque os cogumelos. Acerte na glândula que produz os cogumelos.



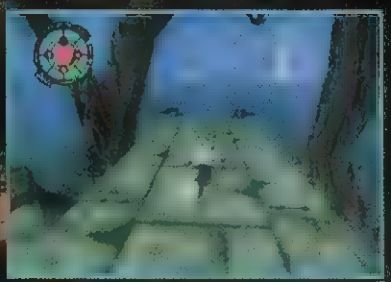
DICA: procure pelos corações por toda parte pois não há uma segunda chance para voltar para o lugar.

DICA: contra o inseto do fogo, espere ele descer e mande porrada nele.



DICA: a maioria dos inimigos podem ser detonados com um golpe fraco seguido de forte.

DICA: muitos corações só podem ser alcançados com a magia do vôo.



DICA: mesmo morrendo você ainda tem chance de voltar para o mundo dos vivos.

Malice

Evolved/Argonaut
Ação
1 jogador

9.0

Controle 9.0

No começo as coisas parecem lentas e irritantes. Mais para frente se nota como essa cadência se encaixa.

Diversão 9.0

Os desafios são estimulantes e há um monte de power ups, o que deixa o jogador sentir a evolução.

Gráfico 9.0

A estética é deformer e colorido, vibrante. O efeito de "glow", que é aquele embaçamento, dá um toque especial.

Som 8.0

Trilha sonora grandiosa marca o clima. Os diálogos são engraçados e tratam de temas sugestivos.

Lento! - *Por Baby Betinho*

Esse game tem duas coisas que odeio: o deformismo e a lentidão. A Argonaut poderia fazer games realistas como Ninja Gaiden. Iria ser um arraso.

Por Lord Mathias

A série de sucesso da Fox chega aos videogames. **Alias** é um espécie de **Missão Impossível**, cujo personagem principal é Sydney, papel da atriz Jennifer Garner. Sendo assim, a essência do jogo é como **Metal Gear** e **Splinter Cell**: tem ação, luta e quebra-cabeça. A ação possui dois momentos: a parte furtiva, em que Sydney tem que se mover sem ser percebida pelos guardas, e a ação de combate. Nesse sentido Sydney possui uma boa gama de movimentos ainda que meio travadas. Tem os golpes surpresa, que nocauteiam o inimigo na hora. E quando o couro come mesmo, há várias técnicas para se safar, como uma que rouba a arma das mãos do inimigo. A heroína possui, ainda, várias técnicas úteis como o arrombamento de fechaduras e o hacking de sistemas de computador. O game é bem fiel à série e quem curte o original vai se identificar no jogo.

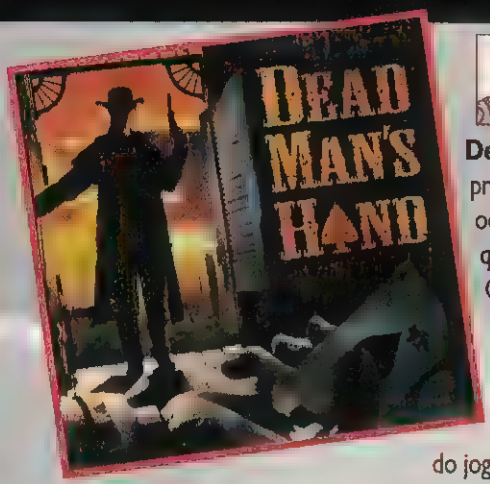
DICA: fique nas beiradas e aperte o botão de especial para pegar o inimigo de surpresa por cima.

DICA: toda vez que aparecer o símbolo da Op-Tech, abra o menu e utiliza a técnica correspondente.

DICA: use a visão Enchanced para saber a localização dos guardas e a intensidade do perigo.

DICA: use os especiais para derrubar os oponentes e tirá-los de ação. Se eles portarem armas, use defesa + especial para tomar-lhes os equipamentos.

Alias	
Acclaim Ação 1 jogador	8.0
Controle	8.0
Diversão	8.0
Gráfico	8.0
Som	8.0



Por Lord Mathias

Dead Man's Hand é um jogo de tiro em primeira pessoa ambientado na época do velho oeste americano. O jogador controla El Tejon, que busca vingança contra um grupo chamado Os Nove. São basicamente três tipos de armas com três exemplares de cada tipo: pistola, espingarda e rifle. Cada uma delas possui características próprias e uma segunda função. O jogo é simples como Doom, só que no velho oeste. A habilidade do jogador é recompensada: se conseguir acertar a cabeça do inimigo ganha-se um bônus. Outra influência famosa se percebe em **Dead Man's Hand**: os comentários de El Tejon são tão toscos quanto a de Duke Nukem.

DICA: em determinados locais é necessário se abaixar para usar as aberturas ou para atravessar alguns buracos.

DICA: tente acertar a cabeça dos inimigos. Isso confere um bônus.

Dead Man's Hand	
Atari/Human Head Tiro em 1ª pessoa 8 jogadores - Xbox Live	7.8
Controle	8.0
Diversão	7.0
Gráfico	8.0
Som	8.0

DICA: acerte as dinamites que os inimigos soltam para levar um bônus. Aparece esse círculo vermelho quando se faz isso.

DICA: contra o chefe-índio use armas que consigam para suas facas. Armas de tiros rápidos são eficientes contra o pele-vermelha.

DICA: formar pares e trincas é a maneira mais fácil de vencer no pôquer. Cuidado para não ser ganancioso e perder tudo.

SAMURAI JACK
THE SHADOW OF AKU

Por Marcelo Kamikaze

O sucesso da Cartoon Network está, agora, mandando ver com sua espada nos videogames. O jogo funciona num esquema tradicional de plataformas. Jack sabe correr, pular e usar sua espada como ninguém. De começo, ele tem espadadas fracas e fortes, e pode fazer combinações e diversos combos. Esses golpes têm alto poder de fogo. Ele também tem seu "bullet time", o modo Sakai, em que deixa tudo lento. Também é de praxe nesse gênero a coleta de itens. Aqui o jogador deve pegar estátuas, que é o dinheiro do jogo, e liberar reféns. Salvando um determinado número de prisioneiros faz com que Jack tenha novas espadas. Concluindo, **Samurai Jack** não escapa da tradição mas, por outro lado, possui a qualidade geral que o gênero costuma ter.

Samurai Jack

Sega/Amaze
Ação
1 jogador

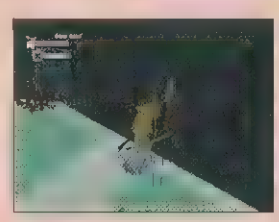
8.3

Controle	9.0
Diversão	8.0
Gráfico	8.0
Som	8.0

DICA: contra inimigos difíceis e rápidos use o modo Sakai e deixe tudo lento.

DICA: ainda na The Burning Building, dentro de um prédio, detone outra parede falsa.

DICA: durante a defesa, entre com uma seqüência de botões para soltar um especial. Os comandos estão nos pergaminhos espalhados pelas fases.



DICA: na Break the Siege, tem duas paredes (três, na verdade; duas são para o mesmo corredor) falsas. Fique atento a parte direita.

Por Lord Mathias

A Midway também pega carona nos jogos de horror à la **Silent Hill**. E o resultado é um ótimo game de ação com muita violência e cenas de embrulhar o estômago. O cenário não ajuda muito: é uma prisão escura. Como em **Silent Hill**, o personagem dispõe de uma lanterna para se guiar nos corredores escuros e apavorantes da penitenciária. Para piorar, o local é infestado por criaturas horripilantes. O game é basicamente de ação com tiro, tendo como opção a visão de primeira e terceira pessoa. No meio do tiroteio recomenda-se a primeira opção. Para as partes de exploração e quebra-cabeças é melhor usar a visão de terceira pessoa. Aliás, os quebra-cabeças são inteligentes e realistas. As soluções não são óbvias, o que traz um desafio intelectual ao game. Então, o que está esperando para jogar esta jóia escondida?

The Suffering

Midway/Surreal
Ação/Tiro
1 jogador

8.8

Controle	8.0
Diversão	9.0
Gráfico	9.0
Som	9.0

DICA: objetos podem ser puxados com o botão de verificação pressionado e direcional.

DICA: pegando os mapas use o botão correspondente para usar o documento.

DICA: se você estiver com a barra amarela cheia aperte o botão de transformação para virar um monstro e acabar com todo mundo.

DICA: abra os armários onde pode ter itens importantes.

Por Baby Betinho

EA SPORTS FIGHT NIGHT 2004

Primeiramente uma renovação da série **Knockout Kings**, **Fight Night 2004** acabou se transformando em um jogo completamente novo, diferente, e surpreendente. A EA Sports introduziu um novo conceito neste jogo, chamado de "total punch control". Com ele, os socos ficaram centrados no analógico direito, e toda a movimentação dos socos se baseiam nos movimentos do jogador. Por exemplo, se você deseja soltar um jab esquerdo direto, você aperta pra frente e levemente pra esquerda, e assim vai. A seleção de lutadores faz deste jogo um clássico ao pé da letra: você tem desde um Evander Holyfield em início de carreira, até lendas como Rock Marciano e Mohammed Ali. O gráfico e a movimentação são excelentes. A única falha no controle é a falta de um botão para avanço rápido. De resto, esse jogo é altamente recomendado, até para quem não é assim tão fã de boxe.

DICA: o jogo te dá uma liberdade muito grande para a criação de lutadores, desde as características até o estilo e cor de cabelo, formas do rosto, etc.

DICA: aprenda bem os comandos para usar o gancho nos momentos cruciais e garantir o nocaute.

DICA: evite usar o ataque ilegal (cabeçada). Se o oponente for machucado com esse ataque, você será desqualificado.

DICA: quando for derrubado, mova rapidamente os analógicos da esquerda e da direita para centralizar a imagem do juiz e voltar à luta.

Fght Night 2004

Eletronic Arts/EA Sports
Esporte/boxe
2 jogadores

8.8

Controle	9.0
Diversão	9.0
Gráfico	9.0
Som	8.0

Por Marcelo Kamikaze

TENCHU RETURN FROM DARKNESS

Os ninjas estão em alta no Xbox. **Return from Darkness** é um remake de **Wrath of Heaven** de PS2, lançado há cerca de um ano (Detonado edição 100). Herdou as virtudes e defeitos do original: boa história, gráficos decentes mas câmera e controles um pouco truncados. Os gráficos tiveram uma pequena melhora, porém é pouco para a capacidade do console. O sistema tradicional continua aí: a ação furtiva e os ataques surpresas. O problema é que os inimigos são completamente iditas e não dá muita graça. São dois personagens com enredos e fases completamente diferentes (um terceiro secreto). E cada fase tem três configurações de posicionamento de inimigos. É, Tenchu já foi melhor.

Tenchu: Return from Darkness

Activision/K2
Ação - Xbox Live
2 jogadores

7.8

Controle	7.0
Diversão	8.0
Diversão	8.0
Som	8.0

DICA: quando chegar ao chefe, é bom estar com a barra Kuju cheia para poder fazer combos mais longos.

DICA: a maneira mais eficiente de aumentar a barra Kuju é pegar os inimigos de surpresa e aplicar um ataque stealth.

DICA: em animais não se pode fazer ataques stealth. Mande um golpe agachado.

DICA: se inimigos estiverem longe e for impossível aplicar um stealth mande ver nas flechas ou outros projéteis.

DICA: locais muito altos? Use o gancho.

Por Lord Mathias

Metal Gear Solid é um clássico divisor de águas. Depois dele, muitos entraram de cabeça no mundo da espionagem e no estilo ação furtiva. **Splinter Cell** aprendeu a lição e conseguiu ser um game tão bom quanto **Metal Gear**. Agora, a versão **Pandora Tomorrow** volta ainda melhor. O enredo do game foi escrito por Tom Clancy, que também assina vários jogos, como a série Rainbow Six. Sendo assim, o realismo domina e, nesse ponto, é bem superior ao clássico da Konami. Todas as armas e equipamentos de espionagem existem no mundo real. O agente Sam Fisher não leva milhões de armas nem enfrenta helicópteros e tanques. São poucas as novidades de **Pandora Tomorrow**. A mais "cool" é um movimento chamado de "SWAT turn", em que o agente usa o giro do corpo para não ser visto ao passar por um vão ou porta. O sistema de stealth continua apurado. Há um medidor para saber o nível de "invisibilidade" de Fisher. Quanto menos luz, melhor. A dificuldade foi diminuída mas nem por isso ficou fácil. O sistema de alarme de três níveis, em algumas partes, alivia um pouco a barra do jogador. O ponto alto do game é mesmo o modo multijogador. Divididos em duplas de espiões e mercenários, cada um com objetivos e equipamentos diferentes, proporciona uma experiência única. Poucos games multijogador se deram tão bem nesse quesito. Fora isso, o som é outro ponto alto: usa a tecnologia Pro Logic II. Com um home theater compatível, fica demais. Agora só falta as versões do Cube e PS2 para a festa ficar completa.

DICA: procure por itens nos corpos. Além de fornecer suprimentos, alguns carregam objetos essenciais.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Ubisoft
Ação - Online
4 jogadores

9.5

Controle 9.0

Simplesmente todos os botões são usados e, sendo assim, os controles são complexos. Demora um pouco para pegar a manha.

Diversão 10

O Single Player tem ótimo enredo. O modo Multiplayer é um dos melhores lançados até agora.

Gráfico 9.0

O visual é muito bom mas é uma pena que o game seja praticamente preto-e-branco devido ao visor noturno, item obrigatório no game.

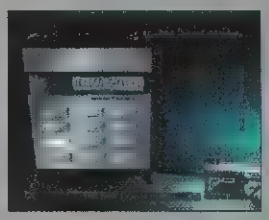
Som 10

A trilha sonora combina com o momento de cada ação. Mas a experiência completa somente é sentida tendo um Home Theater.

Xô Novatos! - *Por Marjorie Bros*

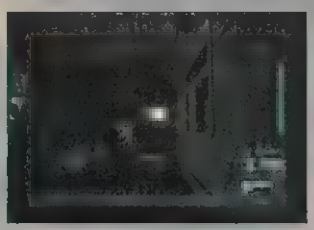
Apesar de ser um pouco mais fácil que o primeiro Splinter Cell, Pandora Tomorrow não alivia para os novatos. Poderia ter um modo Easy, não?

DICA: usando o agarrão por trás pode-se interrogar os inimigos. Essa é uma forma não letal de tirá-los de circulação. As outras são a cotovelada na cara (desarmado, pressione botão de fogo primário) e a queda em cima do oponente.



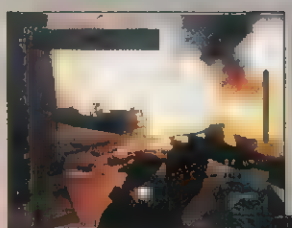
DICA: procure nos computadores e inimigos as senhas das portas.

DICA: ande devagar quando encontrar os detectores de movimentos. Saque a arma, assim você não anda rápido.



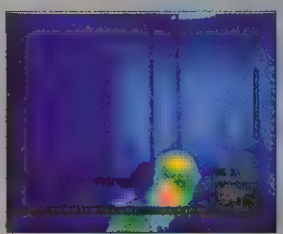
DICA: ature nas fontes de luz. Assim você evita ser visto pelos inimigos. Onde houver interruptores, use-os para apagar as luzes.

DICA: de preferência, acerte a cabeça dos guardas. Assim eles não têm tempo de pedir reforços.



DICA: neste ponto, atire nos splinklers para fazer cair água e apagar o fogo. Na parte onde tem um soldado com visor noturno, fique no holofote para que ele não te veja.

DICA: para destravar as portas gire o direcional até o conjunto se mexa. Deixe pressionado nesta direção para destravar cada uma das partes.



DICA: em locais onde houver pouca visibilidade com o visor noturno, use a visão de calor. Esse recurso é bom para achar minas também.

Por Lord Mathias

Pode-se definir **MTX Mototrax** como o **Tony Hawk's Pro Skater** do supercross. O astro do esporte é Travis Pastrana, que, óbvio, aparece no game como corredor e como mentor dos novatos que tentam a sorte no esporte (modo Career). **Mototrax** é um game bem completo como modos de corrida e Free Style. Na corrida, o objetivo, óbvio, é chegar em primeiro. Se conseguir fazer umas manobras, melhor, vai sair melhor na fita, quer dizer, no replay. Na hora do Free Style, entra o esquema **Tony Hawk**. O negócio é sair da rampa e fazer as combinações para fazer as manobras. Os gráficos estão bem feitos, com ótimas texturas para a terra e vegetação. Os controles são intuitivos, uma breve explicação de Travis é o suficiente para sacar as manhas. Hora de levantar barro!

DICA: em algumas rampas do Free Ride, no modo Career, pode-se liberar novas manobras.

MTX Mototrax	
Activision/Left Field Esporte 8 jogadores	9.0
Controle	9.0
Diversão	9.0
Diversão	9.0
Som	9.0

DICA: nessa seqüência de lombadas coloque para baixo para não perder tanta velocidade.

DICA: no modo de carreira, fale com o cara do ônibus e dê uma volta completa de Wheelie para completar um objetivo.

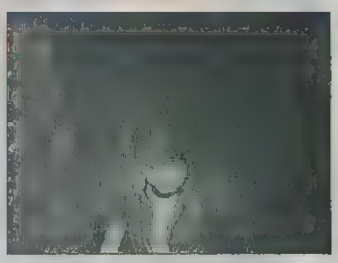
DICA: na hora da saída, coloque frente + acelerador para sair rasgando.

Por Lord Mathias

FORBIDDEN SIREN

Forbidden Siren é um jogo cheio de terror e mistério em um ambiente baseado em uma cidade fictícia do Japão chamada Hanuda. Nesta cidade ocorre uma misteriosa cerimônia a cada 30 anos, mas desta vez um terremoto atrapalhou a cerimônia, e a cidade ficou cercada por um estranho mar de líquido vermelho. Logo em seguida, as pessoas começaram a agir de modo estranho, matando qualquer pessoa diferente deles. Um total de 10 personagens diferentes são utilizadas durante o jogo, cada uma com uma razão para estar naquela cidade. Alguns usam armas e alguns não, e existe também uma habilidade chamada "slightjacking", que em resumo, permite utilizar a visão de outro personagem ou até de um inimigo para conseguir escapar de algumas situações. O clima de suspense é excelente, e a música contribui muito para isso. Porém, algumas fases são um pouco entediantes, e pode levar algum tempo para se descobrir a solução de um quebra-cabeças ou outro. É mais recomendado para quem gosta de jogos de estratégia e quebra-cabeças do que quem prefere algo similar mas com alguma ação, como em **Resident Evil**.

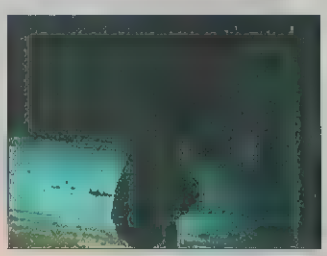
DICA: destranque a porta da caminhonete e depois entre nela. Coloque a chave no painel e ligue o motor em seguida.



DICA: quando encontrar a mulher na fase 2, chegue próximo à ela e aperte L2. Depois, use os botões quadrado e circulo para focar na visão dela. Siga o que ela faz.

Forbidden siren	
SCEA/SCEE Aventura/Terror 1 jogador	8.5
Controle	9.0
Diversão	8.0
Diversão	8.0
Som	9.0

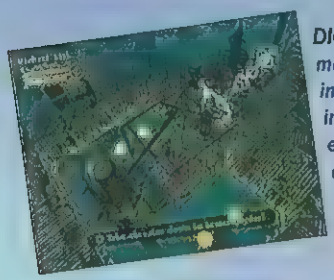
DICA: entre na casa por esta porta e pegue as chaves do carro na mesa.



DICA: depois de subir na casinha, vire-se e ajude a mulher a subir.

Por Marcelo Kamikaze

Jogo no estilo RPG/ adventure, baseado em **EverQuest**. Boa parte do jogo é ambientado no mundo de Norrath, e a história de fundo das missões é sempre voltada à luta contra os inimigos que circundam e tentam invadir os domínios nobres de Norrath. Existem três modos: o modo de um jogador, o multiplayer e o modo online. No modo de um jogador, você passa por um apanhado de capítulos que chegam a 50 níveis cheios de inimigos. O modo multiplayer utiliza o multitap para até quatro jogadores no mesmo console. E no online você pode agrupar 4 pessoas para jogar. A estrutura básica e os mecanismos são similares ao jogo anterior da produtora (**Baldur's Gate: Dark Alliance**). Você seguirá através de uma série de capítulos compostos por vários níveis. Existem diversas "saídas" em várias localidades de Norrath e em cada uma desses desvios do jogo, você pode explorar labirintos e cavernas, coletar ítens ■ dinheiro, e evoluir os níveis do personagem de acordo com os inimigos enfrentados. Os controles são simples e muito bons, com uma resposta rápida e fácil. Os cenários são imensos e muito bem trabalhados e o mapa ajuda na localização. No geral, é um ótimo jogo, e se você não ficar rodando em círculos, não vai faltar ação no seu console.



DICA: depois de matar todos os inimigos no início, volte para este elevador e aperte o botão para seguir em frente.

DICA: estes pilares são os portais do jogo. Você pode se teletransportar entre eles sempre que for necessário, e ainda, salvar o jogo, caso precise.

DICA: sempre busque a ajuda dos soldados quando encontrar grupos de goblins e orcs. Mas ajude os soldados a matá-los, pois os inimigos são mais rápidos do que parece.

Champions of Norrath: Realms of EverQuest

Sony Online/Snowblind Studios - RPG/Adventure
1 a 4 jogadores - online

9.2

Controle 10

Comandos simples ■ bem organizados. Respondem rápido ■ são fáceis de ■ acostumar.

Diversão 9.0

Excelente jogo para fãs de RPG ■ jogos similares, mas acaba sendo um pouco monótono em alguns pontos.

Gráfico 10

A movimentação é muito boa, e os cenários são altamente detalhados. Mesmo aproximando a câmera, a resolução continua ótima.

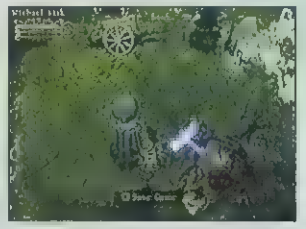
Som 8.0

As falas e os sons do ambiente são excelentes, mas a música e os sons de fundo se tornam repetitivos enquanto você vasculha ■ fases.

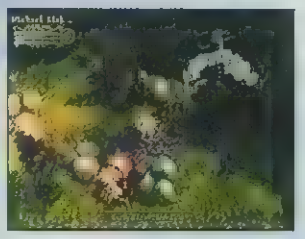
Pra que tanto? - *Por L. Mathias*

O excesso de inimigos em alguns pontos chega a ser irritante. Você não tem apoio, e sua energia acaba rapidamente enquanto luta com eles.

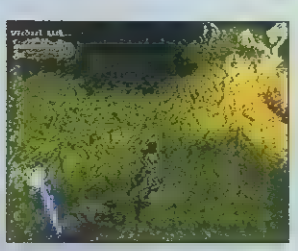
DICA: quando os dois animais do chefe na porta da caverna começarem a atacar, volte para ■ grupo de soldados mais próximo. Assim, eles te ajudam a matar os dois e você evita morrer.



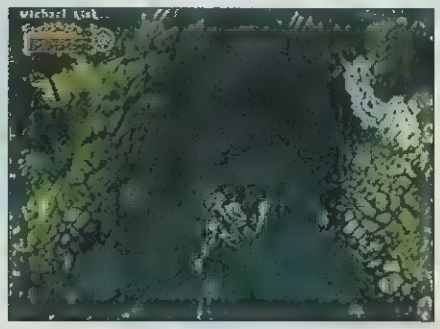
DICA: sempre que matar um inimigo difícil, retorne até um destes pilares. Eles estão espalhados pelas fases e são uma espécie de quicksave. Assim, caso você morra, voltará ao ponto em que cruzou o pilar.



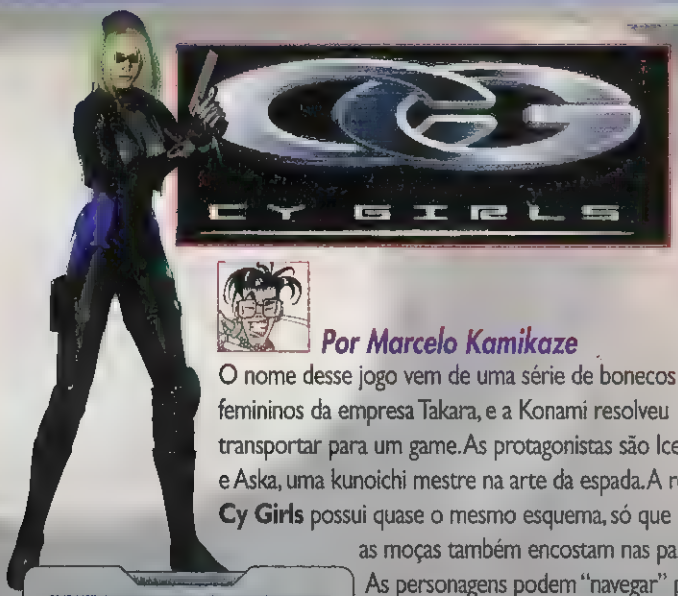
DICA: faça o mesmo contra o chefe da porta da caverna. Ou caso julgue ser mais fácil, fuja para trás da fogueira entre as duas pedras, conforme a foto. Assim, ele fica preso no fogo e perde mais energia.



DICA: guarde os pontos para adquirir a mágica do martelo. Ela é uma das mais fortes, até contra os chefes espalhados no jogo.

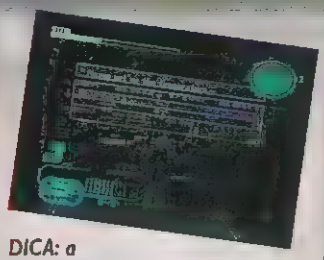


DICA: depois da cena do portão e da conversa com os guardas, siga ■ rio pela sua esquerda (olhando para o portão). Passe direto pelos inimigos e corra até esta caverna.

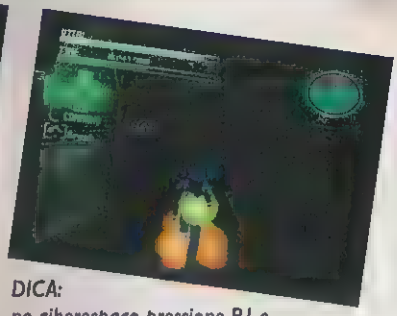


Por Marcelo Kamikaze

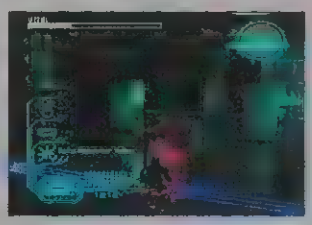
O nome desse jogo vem de uma série de bonecos femininos da empresa Takara, e a Konami resolveu transportar para um game. As protagonistas são Ice, uma loura expert em armas de fogo, e Aska, uma kunoichi mestre na arte da espada. A referência à **Metal Gear Solid** é clara: **Cy Girls** possui quase o mesmo esquema, só que menos furtivo. É mais ação na lata. Sim, as moças também encostam nas paredes e atiram fazendo pose para foto. As personagens podem "navegar" pelos sistemas de computadores como se estivessem passeando por um ambiente de realidade virtual. Ali, as armas saem de cena e os socos e chutes passam a ser os métodos de ataque. É, falando assim parece até um game bom mas, na realidade, **Cy Girls** não tem muita profundidade e as missões são do tipo ida-e-volta. Uma pena.



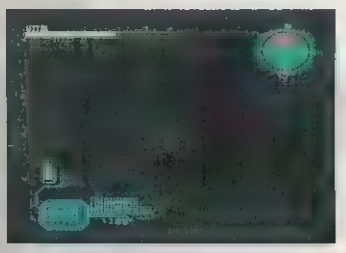
DICA: a temperatura correta para a sala de servidores é de 18 graus.



DICA: no ciberespaço pressione R1 e entre com comandos para várias ações. Para obtenção de informação, use "download". Para detonar dados, use "break".



DICA: derrube os servidores e encaixe os moduladores de dados para abrir a porta.



DICA: vá ao hangar para pegar a arma que detona o helicóptero.

Cy Girls	
Konami Ação 1 jogador	8.3
Controle	9.0
Diversão	8.0
Diversão	8.0
Som	8.0

Por Marcelo Kamikaze

Ghost in the Shell: Stand Alone Complex

Mais gatas de colant na **SGP**. OK, a galera sabe que **Ghost in the Shell**, Fantasma do Futuro, tem Ibope alto por aqui. O game em questão se baseia na nova série protagonizada pela major Motoko. Ela lidera a Seção 9 de Segurança Pública e cuida dos crimes no Japão do futuro. O desenho é cult no mundo todo (os diretores do Matrix são fãs confessos) mas ainda não foi desta vez que conseguiram fazer um game à altura. Stand Alone Complex é um jogo de tiro em terceira pessoa, muito parecido com **CyGirls** da Konami e **P.N.03** da Capcom. Fora isso, Motoko também possui técnicas de artes marciais. Quando ela usa a porrada aparece um efeito estilo Matrix, que é um show. A major também é craque em invadir os cérebros alheios e assim tirar proveito do inimigo. Mas o jogo em si é meio fraco e os alguns movimentos são meio travados. Os cenários são meio pobres mas deram atenção especial para a modelagem da personagem principal. É o típico bonitinho mas ordinário.

DICA: pegue o senha com os capitães de equipe. Use o código para invadir a mente dos soldados e usá-los a seu favor. Essa técnica é imprescindível na fase dos atiradores de longa distância.

DICA: uma vantagem da porrada é que é mais fácil acertar. Fora o show. Mas Motoko fica vulnerável aos outros inimigos.

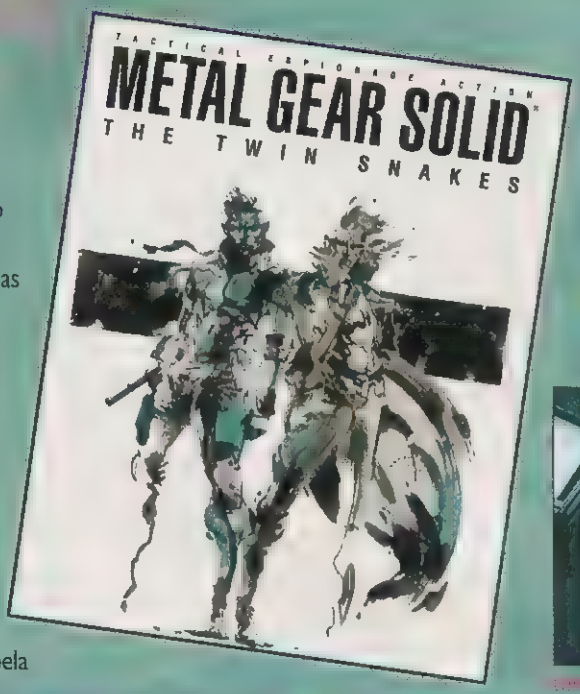
DICA: use as paredes para se esconder. Saia da tocaia e atire sem parar. Volte a se esconder para recarregar.

DICA: os locais a serem verificados aparecem com destaque na tela.

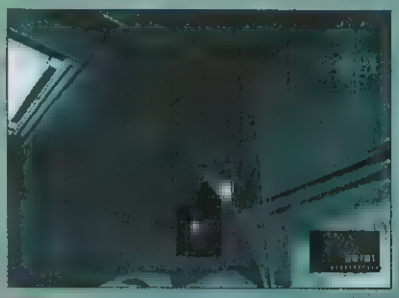
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex	
Sony/Production IG/Cavia Ação 4 jogadores	8.0
Controle	8.0
Diversão	8.0
Gráfico	8.0
Som	8.0

Por Marcelo Kamikaze

Um dos melhores jogos do PSOne, o clássico que virou referência, a obra que catapultou o nome de seu criador, Hideo Kojima. Com essas credenciais, **Metal Gear Solid** aterrissa no drive do GameCube, marcando a volta da série num console da Nintendo. Aliás, mérito da Big N em juntar Konami e Silicon Knights, de **Eternal Darkness**, para recriar o primeiro **Metal Gear** da era dos polígonos. Como não poderia deixar de ser, tudo foi revisto e ampliado. Para quem não sabe, o jogo inaugurou um estilo, que se pode chamar de ação furtiva, em que o jogador, na pele do militar Solid Snake, deve avançar pela base inimiga sem ser visto. Para isso dispõe de técnicas como a agarrada por trás e armas tranqüilizantes. O esquema de jogo foi ampliado: Snake possui movimentos de **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty**, como a visão de primeira pessoa; também há armários espalhados por vários lugares onde você pode se esconder ou colocar corpos dentro. Mais desafios aguardam o jogador: alguns soldados carregam "dog tags", que é aquela identificação que os militares usam. Se conseguir rendê-los eles irão deixar cair esse item. Agora, o jogo pode ser terminado sem uma morte sequer, graças a novas armas como a M9 e a PSG-1T, que disparam tranqüilizantes. Jogue para descobrir por que **Metal Gear Solid** é um dos "tops" do videogame.

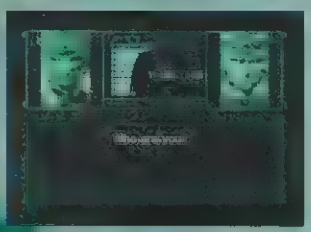


DICA: *sempre que tiver minas terrestres por perto arraste-se para evitá-las e, melhor, obtê-las.*

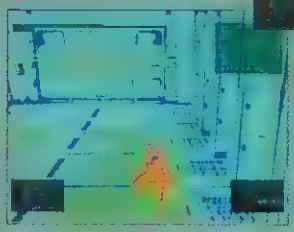


DICA: *acerte as câmeras e sistemas de artilharias para facilitar.*

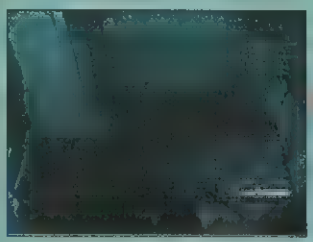
DICA: *coloque os guardas nos armários. Assim ele não acorda e fica lá para sempre. Pode se jogá-los nos buracos também.*



DICA: *a freqüência para contactar Meryl é 140,15. Ela abre o portão que leva ao cânion, pelo hangar dos tanques.*



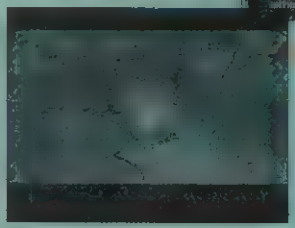
DICA: *o equipamento de visão noturna é boa para várias situações. Ele vê infravermelho, minas terrestres e inimigos com camuflagem.*



DICA: *o rato come a PAL Key. Use a PSG para pegá-lo de longe.*

DICA: *encostado na parede, use L ou R para dar uma espiada e aperte botão A para atirar dessa posição.*

DICA: *para render os guardas chegue por trás, sem ser percebido, e levante a arma. Snake gritará "Freeze!". Ainda com a arma levantada chegue de frente, acione a a visão de primeira pessoa e mire na cabeça. O guarda pedirá para não atirar e se chacoalhará para soltar itens e as "dog tags". Depois disso mande a M9 para fazer o inimigo dormir.*



DICA: *nessa parte, nocauteie Meryl e use a caixa. O filhote de lobo vai "marcar" a caixa e, sempre que usá-la, os lobos não vão atacar. O lenço de Sniper Wolf tem o mesmo efeito.*

Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Konami/Silicon Knights
Ação
1 jogador

9.0

Controle 8.0

O que já era bom foi revisto e melhorado. Mas, às vezes, dá uma embananada perto de paredes.

Diversão 10

Uma pena o corte das VR Missions. Mas o jogo está aí com novos desafios, como coletar "dog tags".

Gráfico 9.0

Há pontos altos e baixos. Os veículos e armas são ótimos. Os personagens, artisticamente falando, podem não agradar.

Som 9.0

Muito bem feito. É uma trilha para cada situação e todas muito bem compostas.

Cinco anos depois! - Por L. Mathias

OK, Metal Gear Solid é um clássico mas demorar 5 anos para trazer ao Cube é tempo demais. Poderiam ter colocado o Sons of Liberty também.

POKÉMON COLOSSEUM

Por Marjorie Bros

Continuação da série iniciada com **Pokemon Stadium** no Nintendo 64, baseada no desenho japonês de grande sucesso no mundo inteiro. O jogo principal continua bem semelhante ao do console de 64 bits, ou seja, batalhas com grupos de Pokemon onde a estratégia e conhecimento dos tipos e fraquezas é vital. Porém, o maior atrativo desta versão é o modo story. Este modo é muito semelhante aos jogos do GameBoy Color e do GameBoy Advance, porém muito maior, mais detalhado e interativo. Nele, você começa com um personagem masculino e 2 Pokemons (mais uma diferença das versões do GBC e GBA, onde se começava com somente 1).

Os comandos são muito simples, mesmo para quem nunca jogou um dos jogos da série Pokemon. Os gráficos estão excelentes, e os efeitos dos golpes melhoraram muito. Porém, o som é fraco, e dá a impressão de que foram utilizados os mesmos sons do GBA nos ruídos dos Pokemons. A Nintendo poderia ter incluído alguns diálogos falados também, deixando menos entediantes algumas partes do jogo que envolvem conversa. O jogo em si pode parecer meio repetitivo, de tão parecido com os jogos do portátil da Nintendo. Mas conforme você avança pelas cidades do jogo, fica simplesmente impossível parar de jogar antes de chegar ao final.

Pokemon Colosseum

Nintendo
Estratégia
4 jogadores

8.5

Controle 9.0

Simples e efetivo como deveria ser em um jogo como esse, que não requer muitos comandos.

Diversão 8.0

Horas de diversão e livre exploração, mas pode ser entediante para alguns jogadores que não gostam da série.

Gráfico 10

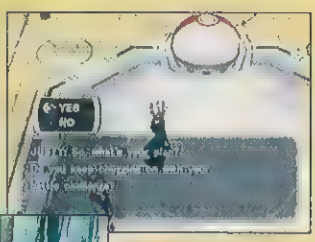
Esqueça tudo sobre Pokemon Stadium. O gráfico deste jogo é simplesmente maravilhoso, tanto nas batalhas quanto no modo adventure.

Som 7.0

Os sons do Pokemons parecem ter sido extraídos dos jogos do Game Boy.

Que vai e volta! - Por Kamikaze

O jogo é grande, mas logo de início você tem que ficar voltando várias vezes nas cidades, muitas vezes por uma coisa insignificante.



DICA: converse com a mulher à direita do Pre Gym e entre nas batalhas. Responda sim sempre que ela perguntar se você deseja continuar o desafio. No final, ela te dará um item.

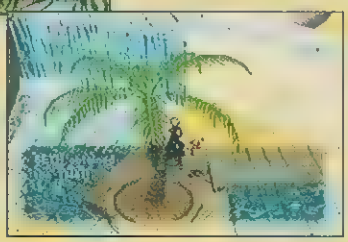
DICA: visite o ginásio Phenac e guarde bem sua localização; você voltará mais tarde para participar do desafio.

DICA: antes de sair da cidade, converse com essa mulher no PokeMart. Ela vai te indicar aonde comprar Pokeballs.

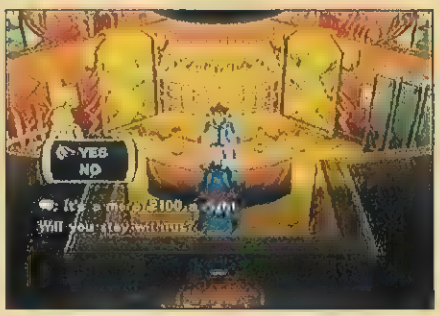
DICA: entre no trem e converse com o garoto no fundo das mesas. Quando você sair, ele vai te desafiar. Aceite.

DICA: o primeiro local a vender Pokeballs é a lojinha em forma de trem. Mas só depois de completar os primeiros desafios em Phenac City.

DICA: depois de enfrentar os dois inimigos, abra o saco. Responda sim quando a garota perguntar se você pode acompanhá-la.



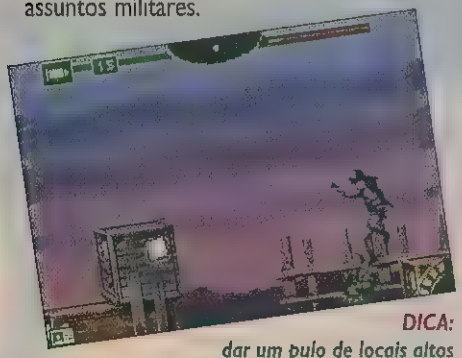
DICA: enfrente e derrote o garoto atrás dessa casa para ganhar um TM.



DICA: em Pyrate City, use o hotel para recuperar seus Pokemons.

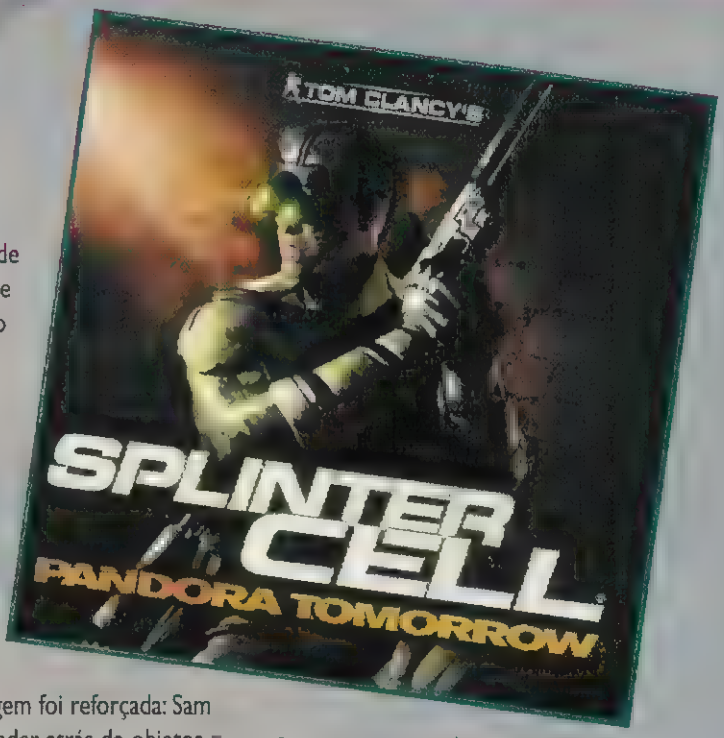
Por Lord Mathias

O agente Sam Fisher agora vai detonar na telinha do Gameboy Advance. **Splinter Cell** é um típico game de ação concebido na era pós-Metal Gear. De fato, há muitos pontos em comum nos dois títulos, inclusive na qualidade. O roteirista do game é Tom Clancy, famoso escritor especialista em assuntos militares.



DICA: dar um pulo de locais altos para cima do inimigos faz com que este desmaie com um golpe. Às vezes, é bem mais eficiente que ■ agarrão pelo pescoço.

Sendo assim, não é de estranhar que a série tenha tanto realismo em vários aspectos, desde o enredo até os armamentos dos personagens. **Pandora Tomorrow** herda os elementos do primeiro **Splinter Cell**: ação em 2D com plataformas.



A parte de espionagem foi reforçada: Sam agora pode se esconder atrás de objetos ■ em locais escuros para passar despercebido pelos inimigos. No total são nove missões com muitos objetivos. Desta vez, Sam Fisher deverá dar assistência ao exército, no meio do conflito entre a Indonésia e o Timor Leste, país da Oceania onde se fala o português. Os minigames também ficaram mais variados, exigindo perícia dos jogadores: são cofres, portas e senhas para serem superados. De resto, fica a qualidade desta série que é uma das melhores de todos os tempos.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Ubisoft
Ação
1 jogador

8.8

Controle 9.0

Os comandos foram muito bem convertidos para ■ esquema do Gameboy Advance.

Diversão 9.0

Todo aquele cima de espionagem ■ de agenta secreto está na telinha, adaptado para o 2D.

Gráfico 9.0

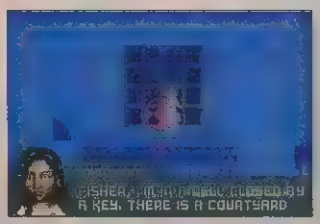
Os gráficos estão bem realistas. Ponto alto para a animação, de uma fluidez absurda.

Som 8.0

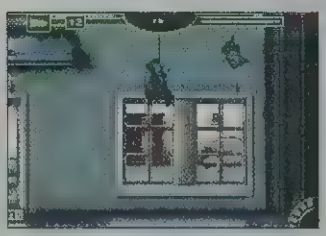
Música estilo trilha sonora de filme. Bem composto ■ realizado dentro das limitações do portátil.

Não é da massa - Por Marjorie Bros

Para um jogo de Gameboy Advance e, portanto, para a garotada mais nova, a dificuldade é um pouco acima do que se pode esperar.

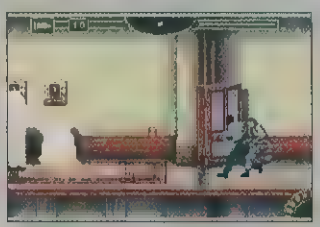


DICA: quando for usar a escuta, use ■ visão de calor para achar o alvo.



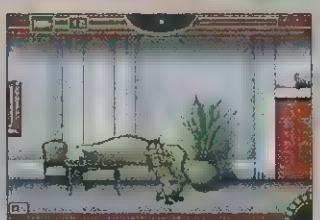
DICA: fazendo rapel, em determinado pontos é necessário ser rápido. Coloque para baixo duas vezes para dar um salto ■ escapar da vigilância.

DICA: esconda-se nos arbustos para evitar holofotes, câmeras e inimigos. Há muitos lugares para se esconder. Veja no medidor do canto inferior para saber seu nível de invisibilidade.

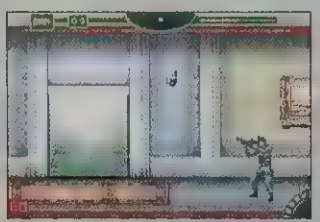


DICA: se o inimigo te vir e tentar acionar o alarme, corra atrás deles e pegue-o quando ele for aperar o botão.

DICA: use o botão de câmera para ver os locais afastados e saber o raio de visão da câmeras de vigilância.



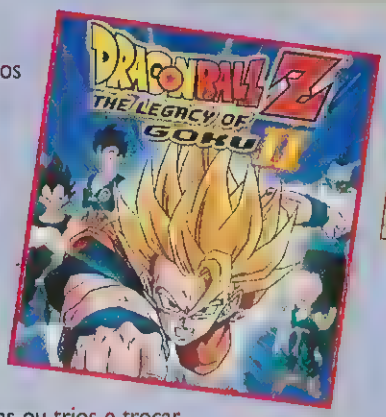
DICA: nessas situações, agarre o inimigos e leve-o para fora do raio de visão da câmera. Faça isso quando tiver inimigos por perto.



DICA: algumas câmeras têm visão fixa. Mande bala ■ quebre-as.

Por Baby Betinho

Oba, as batalhas superdetonantes de **Dragon Ball Z** estão em mais um game do GBA. E, como não poderia deixar de ser, tem todas as características da série de desenho: golpes espetaculares, raios devastadores e batalhas aéreas, tudo num ritmo alucinante. Os controles são simples, o que, muitas vezes, vem acompanhado de falta de competitividade. E, infelizmente, é o caso de Bukuutougeki. Uma pena, já que os gráficos foram bem trabalhados, principalmente os personagens. Ainda tem muitos efeitos de zoom e boa variação de cenários. Uma novidade desta versão é a possibilidade de formar duplas ou trios e trocar de lutador a hora que quiser. Muitos personagens possuem level, que, no caso dos saiyajins, representam suas transformações para supersaiyajin. Se você é fã de Goku e sua turma, confira!

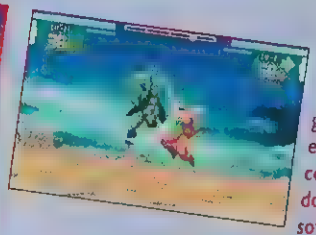


Dragon Ball Z: Bukuutougeki

Banpresto/Cavia/Arc System
Luta - Link
2 jogadores

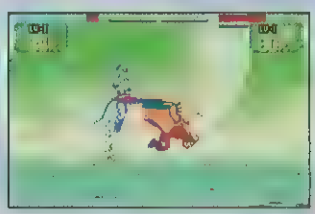
8.0

Controle	8.0
Diversão	7.0
Gráfico	9.0
Som	8.0



DICA: os golpes fortes e raios fazem com a defesa do inimigo sofra abalos. Com mais alguns golpes o bloqueio é desfeito e ficará aberto a combos devastadores.

DICA: apertando soco + chute de perto, aciona-se os especiais de agarrão. Os raios 100% mudam de característica: Goku faz um teletransporte e manda bala.



DICA: quando a barra central estiver assim, use um golpe forte quando chegar ao centro para um golpe devastador com direito a demo.

DICA: terminando o modo Story ganha-se pontos que são usados para liberar extras como o Goku level 3.

Por Baby Betinho

Que saudades! Quem freqüentava os arcades em meados dos anos 80 com certeza deve ter visto esse clássico da porrada. Precursor do estilo "beat-em-up", isto é, "prossiga e distribua pancadas", *Double Dragon* é um dos mais marcantes games da história. Agora, toda essa trajetória foi parar no portátil. Em matéria de cenários, *Double Dragon Advance* mistura fases clássicas e inéditas. A mesma coisa se percebe nos inimigos. Quando o couro começa a comer, nunca os irmãos Billy e Jimmy tiveram tantos golpes, eles têm até defesa e contra-ataque. Esse é o típico jogo que a diversão aumenta se jogado em duplas. Chega de perder tempo: vá para as ruas e enfrente a gangue Shadow Warriors.

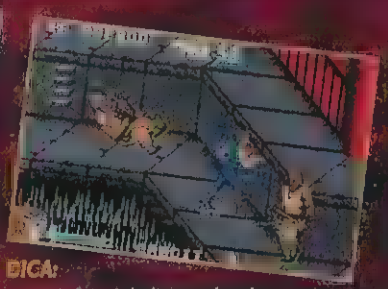
Double Dragon Advance

Atlus/Million
Ação/Luta - Link
2 jogadores

8.5

Controle	9.0
Diversão	9.0
Gráfico	8.0
Som	8.0

DICA: nesse ponto, fique socando. Os oponentes tentarão pular e tomarão no meio da cara.



DICA: arremesse o inimigo em locais com espinhos e buracos. Eles morrem ali. Cuidado para fazerem isso com você.

DICA: se o adversário tem alcance grande, afaste-se e mande esse golpe: corra e aperte A + B.

DICA: tente atrair os inimigos para as dinamites. A maioria morre na hora.

DICA: as melhores armas são o chicote, pelo alcance, e o nunchaku (ou kali stick), pela velocidade.

PLAYSTATION 2
XBOX
GAMECUBE
PC

WORMS 3D

Códigos de editor de fases

Código	Mapa
Versão americana (NTSC)	
marijuana	Ilha grande
Versão européia (PAL)	
257462320 ou 194915571	Mapa pequeno com pouca terra e uma pequena ponte
1585104494	Nas alturas
241780260	Mapa longo
221350867	Mapa com 4 submarinos em seqüência

Opção de voz

Na fase do conserto do monitor de computador, digite no teclado "TEAM17". Mate os inimigos antes para facilitar. Assim você libera novas vozes para times.

MVP BASEBALL 2004

Mudar música

Aperte R3 (PS2) ou clique no direcional direito (Xbox) para trocar de música.

Bônus por pontos MVP

Os seguintes itens podem ser liberados ao conseguir determinado número de pontos MVP.

Estádios

Crosley Field: 2500
Astrodome: 2500
Tiger Stadium: 3000
Griffith Stadium: 3000
Shibe Park Stadium: 4000
Sportman's Park: 4000
The Polo Grounds: 5000
Forbes Field: 5000

Throwback jerseys

Anaheim Angels 1986: 250
Atlanta Braves 1974: 500
Baltimore Orioles 1971: 500
Boston Red Sox 1903: 1000
Brooklyn Dodgers 1941: 750
Chicago Cubs 1954: 750
Chicago White (Black) Sox 1919: 1000
Chicago White Sox 1983: 350
Cincinatti Reds 1970: 500
Cleveland Indians 1975: 500
Detroit Tigers 1906: 750
Houston Astros 1986: 250
Kansas City Royals 1985: 250
Milwaukee Brewers 1982: 250
Minnesota Twins 1977: 500
Montreal Expos 1981: 350
New York Giants 1954: 750
New York Mets 1986: 350
New York Yankees 1927: 1000
Oakland Athletics 1972: 500
Philadelphia Athletics 1921: 1000
Philadelphia Phillies 1980: 500
Pittsburgh Pirates 1916: 750
Pittsburgh Pirates 1979: 500
San Diego Padres 1984: 350
Seattle Mariners 1981: 350
St. Louis Cardinals 1934: 750
Texas Rangers 1976: 500
Toronto Blue Jays 1992: 250
Washington Senators 1913: 1000

Jogadores

Al Kaline: 2500
Babe Ruth: 5000
Billy Williams: 2500
Bob Feller: 3500
Bob Gibson: 4500
Bob Lemon: 3000
Brooks Robinson: 3500
Catfish Hunter: 3000
Cy Young: 4500
Early Wynn: 3500
Eddie Mathews: 4000
Ferguson Jenkins: 2500
Gaylord Perry: 3500
Hal Newhouser: 2500
Harmon Killebrew: 3500
Honus Wagner: 4500
Hoyt Wilhelm: 3000
Jackie Robinson: 5000
Jim Palmer: 4000
Jimmie Foxx: 4000
Joe Morgan: 4000
Juan Marichal: 3500
Larry Doby: 3000
Lou Brock: 3000
Lou Gehrig: 4500
Luis Apraricio: 3000
Mel Ott: 3500
Mike Schmidt: 4000
Nolan Ryan: 4500
Orlando Cepeda: 3500
Pee Wee Reese: 3500
Phil Niekro: 2500
Phil Rizzuto: 3000
Ralph Kiner: 2500
Reggie Jackson: 4500
Richie Ashburn: 2500
Robin Roberts: 2500
Robin Yount: 4000
Rod Carew: 3500
Rollie Fingers: 3500
Roy Campanella: 4500
Satchel Paige: 4500
Sparky Anderson: 4500
Tom Seaver: 4000
Tommy Lasorda: 4500
Ty Cobb: 5000
Walter Johnson: 4500
Warren Spahn: 4000
Whitey Ford: 3500
Willie McCovey: 4500
Willie Stargell: 4000
Yogi Berra: 4500

Pontos MVP ilimitados

Consiga pontos suficientes para conseguir um jogador, estádio ou throwback jersey e use-o para liberar algum deles. Salve o jogo mas não seu Profile. Ao invés, carregue o Profile anterior para ficar com a mesma quantidade de pontos MVP. Continue adquirindo mais itens.

PLAYSTATION 2
XBOX
GAMECUBE

JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING

Ver Bond Moments

Selecione uma missão e aperte Y duas vezes (GC e Xbox) ou ^ duas vezes (PS2).

FREESTYLE STREET SOCCER

Várias dicas

Entre com os códigos na tela de Extras. Uma mensagem surge para confirmar a dica.

Efeito	Código
Todos os modos	GM2OPEN8
Todos os times	A11T3AM5
Jogadores com poder máximo	MAXSKILL
Turbo ilimitado	SPEEDY01
Novos objetos no inventório	E06J3CT5
Time Streetballer	5Y104D9A
CPU fraco	WIMP_A.I
Modo microfutebol	Z26BEXW8

PLAYSTATION 2
XBOX

COLIN MCRAE RALLY 4

Pistas de teste e espelhadas

Termine o Group B Rally Championship em primeiro lugar.

Carro de rali Audi Quattro Group B

Termine o Group B Rally Championship em primeiro lugar.

Carro bônus de rali Ford Escort RS1600

Passe pelo quarto evento no 4WD Championship na dificuldade Normal.

Van bônus de rali Ford Transit

Termine o 4WD Championship na dificuldade Advanced em primeiro ou segundo lugares.

Carro de rali Lancia 037 Group ■

Termine o 2WD Championship na dificuldade Advanced em primeiro lugar.

Carro bônus 4x4 de rali Mitsubishi Pajero

Termine o 2WD Championship na dificuldade Advanced em primeiro ou segundo lugares.

Carro de rali Peugeot 205 Group B

Termine o 4WD Championship na dificuldade Normal em primeiro lugar.

Carro de rali 4x4 Peugeot 206

Termine o 4WD Championship na dificuldade Normal em primeiro ou segundo lugares.

Carro bônus de rali Subaru Impreza 228 STI

Passe pelo quarto evento no 2WD Championship na dificuldade Advanced.

Carro de rali 2WD Volkswagen Golf

Termine o 2WD Championship na dificuldade Normal em primeiro lugar.

MTX: MOTOTRAX

Supervelocidade

Entre como a password JIH345 no menu de Options. A única maneira de desabilitar o código é resetando o game e salve seu jogo antes de usá-lo. Os controles da moto em alta velocidade ficarão comprometidos.

Moto de polícia

COmplete todas as competições Freestyle.

Motos Maggot e Slipknot
Complete a Master Supercross.

Speed Demon
Complete ▪ MX Career.

Trickbot
Complete a Freestyle Career.

THE SUFFERING

Jogue a demo
Termine o jogo e comece uma nova partida para jogar um nível bônus, que é a introdução inicial com comentários do diretor. Pule no corvo que pousa num canto para ouvir ▪ comentário.

TRIVIAL PURSUIT: UNHINGED

Audio extras
Selecione Options ▪ depois View Credits. Fique vendo os créditos para conseguir comentários extras dos apresentadores.

PLAYSTATION 2
GAMECUBE

SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU

Espada de cristal
GC: durante o jogo, segure ↓ (direcional analógico) e digite ↑ (direcional C), A, X, B, Y.
PS2: durante o jogo, segure ↓ (direcional L3) e digite ↑ (direcional R3), X, ○, □, △.

Galeria de rascunhos
Termine o jogo na dificuldade Easy.

Galeria de cenários
Termine o jogo na dificuldade Normal.

Galeria de modelos 3D
Termine ▫ jogo na dificuldade Hard.

PLAYSTATION 2

WRATH UNLEASHED

Velocidade ▪ energia em dobro nos modos Versus e Team
Na tela-título, digite ↓(2), ↑, ↓, ←, →, ↓, ↑(4), →, ←, □. Um flash vai aparecer.

Personagens alternativos no Versus
Na tela de seleção de personagem do modo Versus, digite L1(2), ↓(2), R2, Select, R2, Select, R1, L1, R2, R1(2), Select. Um flash vai aparecer.

Personagens alternativos no Team
Na tela de seleção de personagem do modo Versus, digite L1(2), ↓(2), R2, Select, R2, Select, R1, L1, R2, R1(3), Select. Um flash vai aparecer.

Personagens grandes no mapa
Na tela-título, digite ←, □, ↑, ○, →, △, ↓, △. Um flash vai aparecer.

Arena Elephant Pool
Vença 20 batalhas de times para liberar a arena no modo Versus.

Arena Metal Age
Vença 100 batalhas de arena para liberar a Metal Age no modo Versus.

CHAMPIONS OF NORRATH: REALMS OF EVERQUEST

Personagem level 20
Segure L1 + R2 + △ + R3 para aumentar o level do personagem para 20. Além disso ele terá 75 mil em moedas e 999 pontos para habilidade. Porém os parâmetros principais como força e inteligência estarão inalterados e nem terão pontos para colocar neles.

DRAKENGARD

Voe num jato
Complete a free mission Shinjuku. Depois selecione uma missão de céu ▪ selecione a Chaos Dragon na tela de seleção de dragão. Coloque para baixo ▪ selecione a opção ??? para voar num jato.

LUPIN THE THIRD: TREASURE OF THE SORCEROR KING

Libere a Lupin's Hideout
Termine o jogo para liberar a Lupin's Hideout, onde você poderá ver todos ▪ itens roubados, recordes e escutar as músicas do game.

FIREFIGHTER F.D. 18

Jogue como Dean "Max" McGregor
Termine o jogo achando todas as Lost Items. Dean "Max" estará equipado no começo de cada nível com uma Drink, 3 Water Reactive Bombs e Fire Extinguisher ▪ Impulse Gun ilimitado. Também tem mais HP que o Dean normal.

Seleção de fases
Termine o jogo.

Jogue como Miss Crimson
Termine o jogo com Dean "Max" McGregor com mais de um milhão de pontos conquistados.

LIFELINE (OPERATOR'S SIDE)

Extras
Termine o jogo e recarregue o save do jogo completo para ter uma nova roupa de Rio e todos os chips, cápsulas de energia e comandos.

Respostas engraçadas
Fale ao microfone as seguintes frases para ouvir uma resposta engraçada.
1. Qualquer obcenidade em inglês.
2. "Sleep with me"
3. "I hate you"
4. "Kill yourself"
5. "Bark like a dog"

NARUTO: NARUTIMATE HERO

Roupas alternativas
Segure L1 + R1 enquanto escolhe um lutador.

Lutadores secretos
Para liberar ▪ lutadores secretos basta completar o Story Mode com qualquer lutador. Assim você pode usar o personagem Neji Hyuuga. Depois termine o Story Mode com esse personagem. Cada vez que liberar um lutador termine seu Story Mode. Os personagens liberados, na ordem, são Hinata Hyuuga, Haku, Zabuza Momochi, Gaara ▪ Orochimaru.

MX UNLEASHED

Modo Cheat
Para entrar com os códigos a seguir escolha Options. Depois, aperte L1 ou R1 até aparecer a opção Cheats. Coloque para baixo para fazer aparecer os cheats. Pressione C (PS2) ou A (GC ▪ Xbox) para fazer aparecer um teclado e digitar as senhas abaixo.
Carreira completa: entre com o código CLAPPEDOUT para fazer aparecer a opção "Character Completion". Todos os bônus estarão liberados;
Classes 50cc e 500cc: entre com o código SQUIRRELDOG para fazer aparecer a opção "50 cc Class";
Física para profissional: entre com o código SWAPPIN para fazer aparecer a opção "Pro Physics".

SPY FICTION

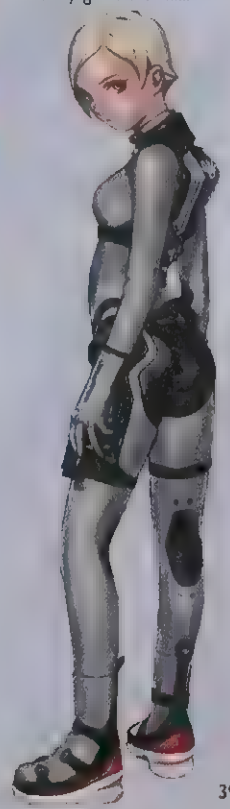
Opção Special
Termine o jogo.

Mod Scarface
Termine o jogo.

Final alternativo
Termine o jogo duas vezes com o mesmo personagem.

Terceira roupa
Termine ▫ jogo com Billy.

Quarta roupa
Termine o jogo com Sheila.



SEVEN SAMURAI 20XX

Extras
Termine o jogo e salve. Carregue esse save para um novo jogo com os parâmetros do último save. E mais: na tela de seleção de espada, aperte L1 + R1 para usar a espada nas duas mãos.

Modo Survival
Complete o jogo na dificuldade Normal.

GAMECUBE

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

Final alternativo
Termine o jogo três vezes para ouvir uma música alternativa no final.

Item Bandanna
Termine o jogo agüentando a tortura de Revolver Ocelot. No final, Meryl estará viva a achará a Bandanna no snowmobile. Ela permite munição ilimitada.

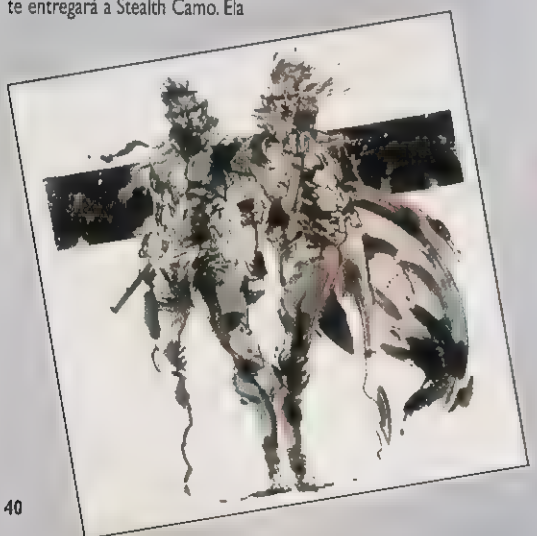
Item Stealth Camo
Termine o jogo cedendo à tortura de Revolver Ocelot. No final, Otacon estará com você e te entregará a Stealth Camo. Ela permite não ser visto pelos guardas.

Smoking
Pegue a Bandanna e a Stealth Camo ■ comece um novo jogo. Snake e Meryl estarão de smoking e o Ninja ficará vermelho.

Item Camera
Termine ■ jogo para liberar a câmera. Com ela pode-se tirar fotos fantasmagóricas dos desenvolvedores do jogo.

Dificuldade Extreme
Termine o jogo.

Modo demo de Meryl
Termine o jogo agüentando a tortura de Revolver Ocelot.



Modo demo de Otacon
Termine ■ jogo cedendo à tortura de Revolver Ocelot.

Roupa de Meryl
Termine o jogo duas vezes agüentando a tortura de Revolver Ocelot. .

Roupa de Otacon
Termine o jogo duas vezes cedendo à tortura de Revolver Ocelot.

Controle visão de Intermission
Espere pelas mensagens de "Camera Change" ou "Camera Free" durante ■ cenas de Intermission. Segure L + R para dar zoom e o direcional C para mudar a visão.

MISSION: IMPOSSIBLE - OPERATION SURMA

Seleção de fases
Selecione a opção Profiles no menu principal. Coloque o cursor na opção Jasmine Curry e segure L + R + Y + X. Assim, o jogo retornará para o menu principal e ■ opção Levels aparecerá. Nota: você não poderá salvar enquanto esta opção estiver habilitada.

GAMEBOY ADVANCE

RIVER CITY RANSOM EX (DOWNOWN NEKKETSU MONOGATARI EX)

Monte seu personagem
Termine o jgo para liberar o item Kasutamu Kaozura, que custa 9 mil ienes. Ele permite que se mude a aparência de seu personagem.

DOUBLE DRAGON ADVANCE

10 créditos
Na tela de Options, segure Select e digite L, R, ↓, L, R, ↓, L, R, →.

Seleção de trilha sonora
Na tela de Options, segure Select e digite R, L, R, L.

Modo Expert
Na tela de Options, segure Select e digite ↑(2), ↓(2), ←, →, ←, →.

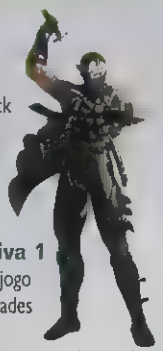
BREAKDOWN

Reload rápido
Depois de apertar L para recarregar, pressione L3 para bloquear. Quando L3 for solto, sua arma estará recarregada.

Modo Expert
Trmine o jogo nas dificuldades Normal ou Hard.

Extras
Termine o jogo pra liberar as opções Trailer, Gallery e Sound Test.

NINJA GAIDEN



Reset
Pressione Start + Back para voltar ao menu principal.

Roupa alternativa 1
Termine o jogo nas dificuldades Normal ou Hard. Depois, segure L quando for selecionar um New Game para Ryu estar com uma roupa futurista e uma espada de plasma.

Espada Plasma Saber Mk. II:
Termine o jogo na dificuldade Very Hard.

Todos os vídeos CG
Termine o jogo nas dificuldades Normal ou Hard.

Dificuldade Very Hard
Termine o jogo nas dificuldades Normal ou Hard.

Ninja Gaiden 2
Consiga rank Master Ninja em todas as fases na dificuldade Normal. Nota: veja no Detonado uma maneira mais fácil de conseguir o minigame.

Ninja Gaiden 3
Consiga rank Master Ninja em todas as fases na dificuldade Hard ou Very Hard. Nota: veja no Detonado uma maneira mais fácil de conseguir o minigame.

SILENT SCOPE COMPLETE

Extras
Termine quaisquer dos jogos para liberar uma série de bônus.

Modo Continuous Mission
Termine todas as missões EX. No modo Continuous Mission, o jogador tem apenas uma barra de energia para fazer todas as missões.

Modo Professional
Termine todas as missões EX. No modo Professional não há indicadores de coordenadas.

Final alternativo
Termine o jogo no modo Continuous Mission.

WRATH UNLEASHED

Velocidade e energia em dobro nos modos Versus ■ Team
Na tela-título, digite ↓(2), ↑, ↓, ←, →, ↓, ↑(3), →, ←, X. Um flash vai aparecer.

Personagens alternativos no Versus
Na tela de seleção de personagem do modo Versus, digite L(2), ↓(2), Black, White, Black, White, R, L, Black, R(2), White. Um flash vai aparecer.

Personagens alternativos no Team
Na tela de seleção de personagem do modo Versus, digite L(2), ↓(2), Black, White, Black, White, R, L, Black, R(3), White. Um flash vai aparecer.

Personagens grandes no mapa
Na tela-título, digite ←, X, ↑, Y, →, B, ↓, B. Um flash vai aparecer.

Arena Elephant Pool
Vença 20 batalhas de times para liberar a arena no modo Versus.

Arena Metal Age
Vença 100 batalhas de arena para liberar a Metal Age no modo Versus.

TENCHU: RETURN FROM DARKNESS

Restaurar energia
Pause o jogo e digite ↑, ↓, ↑, ↓, X(3).

Todos os personagens
Na tela de Press Start, segure White + Black e digite ↑, →, ←, ↓. SOlte White + Black e digite L, R. Todos os personagens de multijogador e Tesshu no modo Story estarão liberados.

Todas as missões do modo Story
Na tela de seleção de missões, digite White(2), L, R, →, X, clique no direcional esquerdo, clique no

analógico direito.

Todos os layouts
Na tela de seleção de missões, clique direcional direito, direcional esquerdo e digite L, R, White, Black.

Mais poder ofensivo
Pause o jogo, segure R + White e digite ↑, ↓, ↑, ↓. Solte R + White e digite X(3).

Todos os itens
Na tela de seleção de itens, segure L + R e digite ↑, ↓, ↑, ↓, X(3), ←, →, ←, →, X(3).

Aumentar quantidade de itens
Na tela de seleção de itens, segure L + R e digite ↑, ←, ↓, →, X(3).

Carregamento de item ilimitado
Na tela de seleção de itens, segure L + R + White e digite ↑(2), ↓(2), ←, →, ←, →. Solte só o White e digite X(3).

Missão bônus Through the Portal
Na tela-título, digite White, ↑, Black, ↓, L, R, ← para liberar a missão bônus de Rikimaru Through the Portal.

Novo movimento especial
Pause o jogo, segure R + Black e digite ↑(2), ↓(2). Solte R + Black e digite X(2), L, R.

Aumentar Kuji
Pause o jogo e digite ←(3), →, X para aumentar uma letra do Kuji.

Kuji máximo
Pause o jogo, segure L + R e digite ←(3), →, X.

Mostrar pontuação
Pause o jogo e digite →(3), ←.

Aumentar pontuação
Pause o jogo, segure White + Black e digite →(3), ← para conseguir 100 pontos a mais.

Comentários
Na tela-título, segure L + R e digite ↓, X(2), ↑, X(2), ←, X(2), →, X(2). Entre na tela de Options e selecione Audio e depois Language. Selecione o opção B-Side para ouvir uma trilha de comentário.

Personagem multijogador Ninja Dog
Consiga rank Grand Master em todas as missões de Ayame.

Personagem multijogador Serimaru
Consiga rank Grand Master em todas as missões de Rikimaru.

PC

APOCALYPTICA

Modo Cheat

Pressione a tecla ~ durante o jogo para mostrar a tela de console. Digite "exodus 15:3" para liberar o modo Cheat. Depois, entre com os seguintes códigos para acionar os efeitos.

Efeito	Código
(Des)ligar modo God	god <0 ou 1>
(Des)ligar modo de vôo	fly <0 ou 1>
Pular de fase	nextlevel
Mudar personagem	changecharacter
(Des)ligar combate de bot	botcombat
(Des)ligar movimento de bot	botmove
(Des)ligar luta forçada de bot	botforcefight
Listar jogadores	listplayers
Adicionar novo bot	addbot
Editar bot	editbot
Remover bot	removebot
Matar bot	makebotdead
Reproduzir vídeo	playmovie <nome>
Ver ordem de bot	botorders
Verificar resolução	getres
Mudar resolução	setres <valor>
Listar comandos de console	list

DEAD MAN'S HAND

Modo Cheat

Pressione Esc para mostrar o menu de pausa. Depois, aperte a tecla ~ durante o jogo para mostrar a tela de console. Entre com um dos códigos para ativar os efeitos para a fase atual. Nota: você não poderá ver o que estará digitando.

Efeito	Código
Modo God	god
Todas as armas	allweapons
Munição máxima	allammo
Todas as armas e munição	loaded
Modo de vôo	fly
Desligar vôo e sem clipping	walk
Sem clipping	ghost
Sem danos debaixo d'água	amphibious
Teletransportar para a área onde está olhando	teleport
Mudar tamanho do personagem	changesize <número>
Tamanho normal do personagem	changesize *
Determinar velocidade do personagem	setspeed <número>
Determinar pulo do personagem	setjumpz <número>
Determinar gravidade	setgravity <número>
Determinar slowmotion	slomo n
Câmera de frente	viewself
Câmera sem rotação no "true"	freecamera <true ou false>
(Des)ligar invisibilidade	invisible <true ou false>
Possuir pawn de determinada classe	avatar <nome da classe>
Evocar determinada classe	summon <nome da classe>
Metar todos os pawns	killpawns

ECHELON

Modo Cheat

Pressione a tecla ~ durante o jogo para mostrar a tela de console. Depois, entre com o seguinte código para acionar o efeito.

Efeito	Código
Pressione ESC para ganhar a missão	srv_success 1

FAR CRY

Modo Cheat

Pressione a tecla ~ durante o jogo para mostrar a tela de console. Depois, entre com os seguintes códigos para acionar os efeitos.

Efeito	Código
Modo God	god_mode_count=1
Todas as armas	give_all_weapons=1
Toda munição	give_all_ammo=1
Salvar o jogo	\save_game

Modo de desenvolvedor

Nota: é necessário fazer o download e instalar o arquivo correspondente para liberar o modo de desenvolvedor. Acione o jogo com a opção de linha de comando -DEVMODE. Assim, no jogo, use a teclas para acionar os efeitos. Também, todas as fases estarão liberadas.

Effect	Key
Ponto de regeneração	[F3]
Todas as armas	P
999 de munição	O
(Des)ligar clipping	[F4]
Ir ao próximo checkpoint	[F2]
Salvar posição atual	[F9]
Carregar posição atual	[F10]
Mostrar/esconder informação extra	[F11]
Trocar para visão de 1a./3a. pessoa	[F1]
(Des)ligar modo God	[Backspace]
Aumentar velocidade	[=]
Diminuir velocidade	[-]
Velocidade normal	[F5]

Modo God

Para fazer a tecla Backspace funcionar como (des)ativador do modo God, abra o arquivo "devmode.lua" no bloco de notas. No final do arquivo entre com o texto abaixo e salve. Entre no jogo.

```
function ToggleGod()
 if (not god) then
  god=1;
 else
  god=1-god;
 end
 if (god==1) then
  System:LogToConsole("God-Mode ON");
 else
  System:LogToConsole("God-Mode OFF");
 end
end
Input:BindCommandToKey("#ToggleGod()","backspace",1);
```

Adicionar cor aos nomes

Entre com os seguintes códigos de cor quando entrar com um nome na tela de seleção de personagem. As letras que seguem ao código estarão na coloração correspondente. Pode-se usar quantos códigos quiser. Ex: $0Super$1Game$2Power

Preto: $0	Branco: $1	Azul: $2
Verde: $3	Vermelho: $4	Azul claro: $5
Amarelo: $6	Rosa: $7	Laranja: $8
Cinza: $9		

GANGLAND

Modo Cheat

Nota: os códigos abaixo só funcionam nas versões 1.1 em diante. Pressione a tecla ~ durante o jogo para mostrar a tela de console. Depois, entre com os seguintes códigos e aperte Enter para acionar os efeitos.

Efeito	Código
Criar advogado	cheat iwillmakethefamilyrich
Criar enforcer	cheat iwillripyourarmsoff
Criar seductress	cheat youlittlehottieyou
Criar homem de negócio	cheat pocketsfullofdough
Criar bazuqueiro	cheat yourliverlandedoverthere
Criar viúva negra	cheat youhadbetterwearkevlar
Criar segurança	cheat trustmewithyourlife
Criar super bouncer	cheat ihavetenpoundfists
Criar homem da bomba	cheat likeatonofbricks
Criar assassino	cheat youwillbestunned
Criar ladrão	cheat whatwasbrieflyyoursisnowmine
Criar big momma	cheat iwilltakecareofyou
Criar atirador	cheat thegreatvassilizaitsev
Criar ninja	cheat iknowodintoo
Criar crazy man	cheat loonies
Criar falso policial	cheat alienprophets
Sem fog of war	cheat kidiseeeverything
Modo God	cheat wowitsgreattobetheboss
Mil de tudo	cheat needmorelead
100 mil de dinheiro	cheat youbetterpay
Mensagem do programador	cheat irissuxx

KILL.SWITCH

Seleção de fases

Termine o jogo nas dificuldades Normal ou Hard para liberar uma opção de seleção de fases.

LORDS OF THE REALM 3

Modo Cheat

Pressione as teclas Shift + Enter durante o jogo para mostrar a tela de console. Depois, entre com o seguinte código para acionar o efeito.

Efeito	Código
Todos os cenários de um país	unlock_all <país>

Resposta rápida para as cartas

Mande a carta e salve o jogo. Recarregue o game e terá sua resposta.

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Modo Cheat

Use o Bloco de Notas e edite o arquivo "splintercell2user.ini" na pasta "\splinter cell pandora tomorrow\offline\system". Coloque as seguintes linhas para colocar as dicas nas teclas de função. Pressione-as durante o jogo para ativar os efeitos.

F1=OPSAT
F2=Invisible
F3=Invincible
F4=ammo
F5=Savegame
F6=summon echeloningredient.estickyshocker
F7=summon echeloningredient.eringairfoilround
F8=Loadgame
F9=summon echeloningredient.efraggrenade
F10=summon echeloningredient.estickycamera
F11=summon echeloningredient.ediversioncamera
F12=summon echeloningredient.ecamerajammer

SATURDAY NIGHT SPEEDWAY

Pista Desert 8

Vença os campeonatos Semi-Pro e a Pro Stock no modo de Careerpara liberar a pista. Tem formato de 8 e 25 voltas.

NEMESIS OF THE ROMAN EMPIRE (CELTIC KINGS: THE PUNIC WARS)

Modo Cheat

Aperte Enter durante o jogo e digite os seguintes códigos para ativar os efeitos.

Efeito	Código
Tela preta	_black
Debug na unidade selecionada	debugselected
Descrição da unidade selecionada	usr
Mostrar blocos verdes (não-objetos) e pretos (objetos)	gaikafd
Mostrar estatísticas de memória	printmemstats
Mostrar posição de mouse	mousepos
Mostrar coordenadas de ponteiro	gmp
Mostrar habilidades da unidade selecionada	dumpobj
Mostrar blocos brancos (não-objetos) e pretos (objetos)	addfd
Fazer dump de desync_test.txt	desync
Fazer dump de dump_try.xml	dumpfunctoxml
Sair do jogo	quit
Exportar objetos num arquivo	exportobjs (<nome de arquivo>)
Exportar geografia num arquivo	exportterrain (<nome de arquivo>)
Terreno plano	flatterrain
(Des)pausar o jogo	pause
Imprimir texto	pr (<texto>)
Remover vegetação e decoração	removedecors
Reverter código AddFD	remfd
Salvar imagem BMP	screenshot
Salvar o jogo	save
Criar unidades indicadas	spawn(<sua unidade>,<unidade inimiga>)
Trocar de jogador no modo multijogador	setplayer
Testar integridade da aventura	testadventure
(Des)ligar fog of war	togglefog
(Des)ligar casas e decorações	togglevis
Teste de tradução	ttest
Ver propriedades da fase	ae
Opção MYTH interno	advexplorer
Mostrar mensagem "Abe ti me buzikash s tezi parametri maj,a?"	rayoflight
Mostrar perigo para seleção atual	_dbgsel
Mostrar informações sobre esquadrão inimigo	esg
Monstrar contador	settlementcount
Função MYTH	explorer
Função MYTH	shrinkentities
Mostrar valor de BuildLight()	prelit
Mostrar retângulos sobre unidades	_toggleinvrects
Terreno estranho	showflatterrain

SACRED

Modo Cheat

Comece o jogo com a linha de parâmetro "/cheats=1". Comece uma partida de um jogador e aperte a tecla ~ durante o jogo para mostrar a tela de console. Entre com o código "sys cheats 963" para ativar o modo Cheat. Depois, entre com os códigos a seguir para ativar os efeitos correspondentes. Nota: ativando um código irá forçar seu personagem usar roupa de coelho quando exportado. Num jogo online ele aparecerá como coelho.

Efeito	Código
Modo God	cheat lord
Suicídio	cheat suicide
Personagem sem coração	cheat decap
Teletransporte	cheat teleport or cheat tp
Desabilitar códigos	sys cheats 369

Modo Cheat mode (versão demo)

Comece o jogo com a linha de parâmetro "/cheats=1". Comece uma partida de um jogador e aperte a tecla ~ durante o jogo para mostrar a tela de console. Entre com o código "sys cheats=1" para ativar o modo Cheat. Depois, entre com os códigos a seguir para ativar os efeitos correspondentes.

Efeito	Código
Modo God	cheat god
Itens raros	cheat rare
Todos os upgrades para o personagem atual	cheat upgrade
Definir dinheiro	cheat setgold <número>
Adicionar dinheiro	cheat addgold=<número>
Adicionar experiência	cheat addexp=<número>
Definir level para personagem atual	cheat setlevel=<1-255>
Definir level para herói atual	cheat setherolevel=<1-255>
Desabilitar fog of war	cheat fogofwar
Energia 1	cheat damage
Ver taxa de frame	sys fps
Desconhecido	cheat observer

Habilitar violência

Use o Bloco de Notas e edite o arquivo "settings.cfg" na pasta do jogo. Mude o valor da linha "Violence" line para 1 em vez de 2.

SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN

Modo Cheat

Aperte] ou + durante o jogo para mostrar a tela de console. Nota: algumas versões do jogo podem requerer que se aperte Ctrl esquerdo +] ou Ctrl esquerdo + tecla "+" para fazer o console aparecer. Depois, digite os códigos a seguir, obedecendo maiúsculas e minúsculas, para ativar os efeitos. Pressione ESc para fechar o console.

Efeito	Código
Modo God	Application:SetGodMode(1)
Chamar heróis mais rápido	Application:FastHeroCast(1)
Mana ilimitados	Application:SetNoManaUsage(1)
99999 de todos os recursos	Application:GiveMeGoods(99999)
construção rápida	Application:SetBuildingFastBuildMode(1)
Construa guerreiros avançados	Application:SetFigureTechTreeMode(0)
Construa qualquer construção	Application:SetBuildingTechTreeMode(0)
Congelar tempo	Atmosphere:TimeLock(1)

Note: mudar 1 para 0 ou vice-versa faz desativar o código.

Modo Debug

Press Ctrl + D durante o jogo para ativar o modo de debug. Segure Ctrl e aperte W, E, R ou S para selecionar as várias funções.

UNREAL TOURNAMENT 2004

Modo Cheat

Aperte Tab durante uma botmatch para mostrar a tela de console. Entre com os seguintes códigos para ativar os efeitos.

Efeito	Código
Munição total	allammo
Todas as armas	loaded
Energia ilimitada	god
Modo de vôo	fly
Desativar vôo	walk
Visão de terceira pessoa	behindview 1
Visão de primeira pessoa	behindview 0
Atravessar apredes	ghost
Adicionar bots	addbots <número>
Todas as armas e munição total	loaded
Todas as armas e sem munição	allweapons
Estatística para áudio	stat audio
Mudar field of view	fov <1-360>
Mudar nome	setname <novo nome>
Mudar times	switchteam
Suicídio	suicide
Mostrar estatísticas	stat all
Esconder estatísticas	stat none
Mostrar estado de jogo	stat game
Mostrar estado de rede	stat net
Mostrar taxa de frame	stat fps
Sair do jogo	quit ou exit
Parada de bots	playersonly
Matar bots	killbots
Escolher entre tela cheia e a de janelas	togglefullscreen
Teletransportar para Crosshairs	teleport
Mudar mapa	open <nome de mapa>
Mudar gravidade	setgravity <número>
Mudar pulo	setjumpz <número>
Mudar velocidade	setspeed <número>
Mudar resolução e cores (ex: 1280x1024x32)	setres <horizontal>x<vertical>x<bit de cores>
Definir Slowmotion	slowmo <número>
Criar Redeemer	summon xweapons.redeemerpickup
Criar Assault Rifle	summon xweapons.assaultriflepickup
Criar Avril	summon onslaught.onsavrilpickup
Criar Bio Rifle	summon xweapons.bioriflepickup
Criar Flak Cannon	summon xweapons.flakcannonpickup
Criar Grenade Launcher	summon onslaught.onsgrenadepickup
Criar Ion Painter	summon xweapons.painterpickup
Criar Lightning Gun	summon xweapons.sniperriflepickup
Criar Link Gun	summon xweapons.linkgunpickup
Criar Mine Layer	summon onslaught.onsminelayerpickup
Criar Minigun	summon xweapons.minigunpickup
Criar Rocket Launcher	summon xweapons.rocketlauncherpickup
Criar Shield Gun	summon xweapons.shieldgunpickup
Criar Shock Rifle	summon xweapons.shockriflepickup
Criar Sniper Rifle	summon utclassic.classicsniperriflepickup
Criar Goliath	summon Onslaught.ONSHoverTank
Criar Hellbender	summon Onslaught.ONSPRV
Criar Instant Kill Shock Rifle	summon xweapons.supershockriflepickup
Criar Manta	summon Onslaught.ONSHoverBike
Criar Raptro	summon Onslaught.ONSAttackCraft
Criar Scorpion	summon Onslaught.ONSRV
Criar Human space fighter	summon ut2k4assaultfull.asvehicle_spacefighter_human
Criar Skarrj space fighter	summon ut2k4assaultfull.asvehicle_spacefighter_skaarj

Comandos voz secretos

Fale os seguintes comandos no microfone.

Efeito	Comando
Bot indicado morre	<nome de bot> suicide
Bot indicado dança	<nome do bot> dance
Bot indicado pule	<nome de bot> jump
Bot indicado provoca	<nome de bot> taunt

Personagens bônus

Use o Bloco de Notas para editar o arquivo "user.ini" na pasta "system". Ache a linha "TotalUnlockedCharacters=" e edite-a para "TotalUnlockedCharacters=Malcolm;ClanLord;Xan".

THE MUMMY

Modo Cheat

Pressione Esc para sair do jogo. Selecione Replay Level e escolha Bonus Game Mode. Entre com um dos passwords para ativar as funções.

Efeito	Código
Todas as armas	WAWDDSSA
Munição ilimitada	DSDAWSAS
Vidas ilimitadas	WWSWDAAD
Energia ilimitada	SDWWADSA

Todas as armas

Termine o jogo com pelo menos 35 gemas.

Munição ilimitada

Termine o jogo com pelo menos 55 gemas.

Vidas ilimitadas

Termine o jogo com pelo menos 60 gemas.

Energia ilimitada

Termine o jogo com pelo menos 65 gemas.

Fase bônus do Cairo

Termine o jogo com pelo menos 50 gemas.

Todos os Cheats

Termine o jogo com pelo menos 78 gemas.

PLAYSTATION 2

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

Código de ativação	94C01DAA B7EA8E7A
Todas as campanhas completadas	05003C2F BEB0C5CA
Todas as missões liberadas	05003C2F BEB0E5CA

RESIDENT EVIL OUTBREAK

Código de ativação	94D0B9FE B46E0F4E
Códigos de Single Play	
Máximo de munição (todas as armas)	249017A8 30F157D9
Máximo de tempo	249391C8 3230C7B9
Máximo de Result Points	2411397E B7B4494E
Liberar fases	244FCF96 E90F08D7
Nível de vírus nunca sobe	2490A5E8 54B0D3DD
Toda a Collection	244FCF96 E98F08E7 244FCF96 E98F08D7 244FCF96 E98F08F7 244FCD96 E98F0847 244FCD96 E98F0867 244FCD96 E98F0857

ONIMUSHA BLADE WARRIORS

Código de ativação	94C498A4 3B3E8132
1 morte por 40	D412B028 7670577C
1 morte por 40	1490B02A 3E70577C
Códigos para jogador 1	
Energia infinita	04D0982A B6F055DC
Especial infinito	24D0932D 3EF0554E
Máximo de energia	04D0982B B6F055DC
Máximo de especial	24D09329 36F0554C
Ter 50% de energia	D4D29028 76F055DC
Ter 50% de energia	04D0902C 3EF055DE
Ter 25% de energia	D4D29028 76F055DC
Ter 25% de energia	0450902A 36F055DE
Ter morte com 1 hit	D4D29028 76F055DC
Ter morte com 1 hit	04509028 36F055DC
Ter pouco tempo	2490B628 36F051BC
Códigos para jogador 2	
Energia infinita	0490B92A B6F0539C
Especial infinito	24D0922D 3E70530E
Especial infinito	0490B92B B6F0539C
Máximo de experiência e alma	24529312 B7E0155E
Máximo de Total Kills	1410B432 B7F0119E
Máximo de Total Victory Souls	1410B432 B7F011BE
Sem especial	24D09229 3670530C
Sem experiência ou alma	24D09328 36F0555C
Ter 50% de energia	D492B128 76F0539C
Ter 50% de energia	0490B12C 3EF0539E
Ter 25% de energia	D492B128 76F0539C
Ter 25% de energia	0410B12A 36F0539E
Ter morte com 1 hit	D492B128 76F0539C
Ter morte com 1 hit	0410B128 36F0539C

SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU

Código de ativação	9484B4A0 14A6D5E0
Infinidade de armadura	24D09668 34745708
Infinidade de zen	24903368 14F451CC
Infinidade de estrelas	24D0A6AC 1A74C1AB 24D1BE34 1366C090 24C8BE8A 1A56C1B9 24511028 927651F0 24D01128 16745148
Infinidade de flechas	24D0A4AC 1A74C12B 24D1BC36 1366C012 24C8BC8C 1A56C139 2451112A 12765160 24D01228 16F45158
Máximo de Relics	2441AEB8 9A74810B 2454B622 1E7EC122 24C1B68C 1A56C119 24D1B068 32B6C114
Máximo de resgate	2440ACB8 9A7481AB 24D4B426 967EC190 24C2B48E 1256C1B9 2451B16A B236C134

CY GIRLS

Código de ativação	94D035F4 B6EE4236
Códigos de Aska	
Infinidade de munição (todas as armas)	2490B328 147441BC
Infinidade de energia	24829E48 B8E1D38A
Munição máxima para Bio-Charge	0400B628 3E70553E
Munição máxima para Kunai	0440B728 3EF055BE
Munição máxima para Shuriken	0440B728 3EF0559E
Códigos para Ice	
Ter H615	04101368 3670E7CC
Ter Overdose	04101369 3670E7FC
Ter Shockgun	04101369 3670E7EC
Infinidade de munição (todas as armas)	24509108 1C7C57FE
Infinidade de energia	24829E08 9AA5537A
Munição máxima para H615	14103172 B77097DE
Munição máxima para Overdose	14103273 B7F0975E
Munição máxima para Shockgun	14101173 B77087EE
Sem reload	24939388 10B0D54D

THE SUFFERING

Código de ativação	948017BC 773E80C6
Infinidade de energia	24D0B6AE 8655C108 24DAF60A 1675C128 24D0B6AE 0655C119 249193E8 30B6C1A0
Infinidade de insanidade	24C1AEBA 1676C039 24C4B62E 1B7E888A 24CBB6AA 1F56C1A9 2451B0E8 3036D742
Infinidade de munição (sem reload)	24D091B4 BD3CD599
Infinidade de objetos arremessáveis	2490B428 36B4D1D8
Infinidade de lanterna	24909528 16B4D72C
Infinidade de Xombium	2490B428 36B4D1D8

DRAKENGARD

Código de ativação	9410B5BC 34E659B6
Máximo de HP	1440B978 BC34150A 1440B978 BC34152A
Máximo de Level	04009128 3CB4514A
Máximo de MP do dragão	24D862E8 36F3D37D
Máximo de EXP do dragão	2411993E B5B4595A
Máximo de Total Kills	14409A38 BCB401DA
Máximo de Mission Kills	14009B38 BC34116A
Máximo de Number of Attacks	24519A3E B5B449FA
Máximo de espadas	2498C2A8 343751F9
Máximo de Mission Time	24DC1548 24355338
Ter Mission Time reduzido	24D09228 34B441C8
HP infinito	24501208 1C7C43AE
MP infinito	24C5A6A8 DA74C109 2441B622 166EC820 24D5B6BC 5B578119 24913068 10764104
Invencibilidade	14D0B369 B4B457A8
Multiplicador de combo alto	244A11A8 1874458F

JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING

Ateção: use as dicas no modo em que estiver jogando: no carro ou a pé.

Código de ativação (modo a pé)	94D035A0 F636145A
Código de ativação (modo de veículo)	94951CFE 982E0B62
Munição infinita e sem reload (modo a pé)	24C13FEA B6B49A95 249197F4 BF7C57A9 MADCATZ
Bateria infinita (modo a pé)	2481AAAA 9F9FC79C 2481B8AA 1F9FC73D MADCATZ
Energia infinita (modo de veículo)	24DAF60A 1675C128 24CCB6AE 0F448119 E4863522 FC7CC6B4 24D1B5E8 32365170 24D1B0F4 BFFC41D9 2440B160 B3EE4150 MADCATZ
Munição infinita (modo de veículo)	249115B4 9FBCC34D MADCATZ
Bateria infinita (modo de veículo)	24D833E8 8434D5C6 24C833EA 8C14D5FD MADCATZ
Liberar invenções de Q/recompensas/Cheats	244FEF96 EB4F1C97 244FEF96 EB4F1CB7
Ground Zero: terminado	0450952A 367445AC
Ground Zero: ganhar medalha Platinum	0450952A 367465AC
MI6 Training: terminado	04509628 36F4459C
A Long Way Down: terminado	0450942A 36F445BC
A Long Way Down: ganhar medalha Platinum	04509428 36F465BC
Train Chase: terminado	0450952A 36F4450C
Train Chase: ganhar medalha Platinum	04509528 36F4650C
An Old Friend: terminado	0410962A 3674452C
An Old Friend: ganhar medalha Platinum	04109628 3674652C
Sand Storm: terminado	0410942A 3674451C
Sand Storm: ganhar medalha Platinum	04109428 3674651C
MI6 Interlude: terminado	04109728 3674453C
Serena St.Germaine: terminado	0410952A 3674458C
Serena St.Germaine: ganhar medalha Platinum	04109528 3674658C
Vertigo: terminado	0410962A 36F445AC
Vertigo: ganhar medalha Platinum	04109628 36F465AC
The Ruined Tower: terminado	0410942A 36F4459C
The Ruined Tower: ganhar medalha Platinum	04109428 36F4659C
Death of an Agent: terminado	0410972A 36F445BC
Death of an Agent: ganhar medalha Platinum	04109728 36F465BC
A Show of Force: terminado	0450B62A 3674470C
A Show of Force: ganhar medalha Platinum	0450B628 3674670C
MI6 Interlude: terminado	0450B428 3674472C
Mardi Gras Mayhem: terminado	0450B72A 3674471C
Mardi Gras Mayhem: ganhar medalha Platinum	0450B728 3674671C

The Kiss Kiss Club: terminado
0450B52A 3674473C

The Kiss Kiss Club: ganhar medalha Platinum
0450B528 3674673C

Deaths Door: terminado
0450B42A 36F447AC

Deaths Door: ganhar medalha Platinum
0450B428 36F467AC

Battle in the Big Easy: terminado
0450B72A 36F4479C

Battle in the Big Easy: ganhar medalha Platinum 0450B728 36F4679C

Faded Splendor: terminado
0450B52A 36F447BC

Faded Splendor: ganhar medalha Platinum
0450B528 36F467BC

The Machinery Of Evi terminado
0410B42A 3674470C

The Machinery Of Evi ganhar medalha Platinum 0410B428 3674670C

The Pontchartrain Bridge: terminado
0410B72A 3674472C

The Pontchartrain Bridge: ganhar medalha Platinum 0410B728 3674672C

MI6 Interlude: terminado
0410B528 3674471C

A Simple Exchange: terminado
0410B62A 36F4473C

A Simple Exchange: ganhar medalha Platinum
0410B628 36F4673C

Red Line: terminado 0410B42A 36F4478C

Red Line: ganhar medalha Platinum
0410B428 36F4678C

Ambushed: terminado
0410B72A 36F447AC

Ambushed: ganhar medalha Platinum
0410B728 36F467AC

The High Road: terminado
0410B52A 36F4479C

The High Road: ganhar medalha Platinum
0410B528 36F4679C

Diavolo's Plan: terminado
0450962A 367447BC

Diavolo's Plan: ganhar medalha Platinum
04509628 367467BC

The Platinum War: terminado
0450972A 3674470C

The Platinum War: ganhar medalha Platinum
04509728 3674670C

Dangerous Descent: terminado
0450952A 3674472C

Dangerous Descent: ganhar medalha Platinum 04509528 3674672C

Red Underground: terminado
0450962A 36F4471C

Red Underground: ganhar medalha Platinum
04509628 36F4671C

The Final Card: terminado
0450942A 36F4473C

The Final Card: ganhar medalha Platinum
04509428 36F4673C

Everything or Nothing: terminado
0450972A 36F4478C

Everything or Nothing: ganhar medalha Platinum 04509728 36F4678C

GAMECUBE

METAL GEAR SOLID: TWIN SNAKES

Código de ativação 2M7Y-92YT-88HUE
8BRY-KJVP-HHPER

Ativador 0A5AC99A 0000XXXX

Infinidade de energia DAYT-ZZJU-59XY1
UC1E-K4BK-D9ZMW
CKK4-M516-3PDQQ
MZF2-ZP75-5CVJG
CUG4-3YT7-T81NP

Infinidade de oxigênio VFP8-FNVR-XCGA6
U1EX-B2VM-FK4W3

Infinidade de força nos braços
274G-2ZYN-9145E
TJRE-8NHZ-NV9AF

Ter M9 e munição infinita
WH7V-3BKF-BNAXC
QV1F-BT7V-Q8RC1

Ter SOCOM e munição infinita
KVNR-YZMA-EGJNJ
HHWX-0XK1-17B18

Ter PSG1 e munição infinita
NA37-QCYF-P2DGF
02UF-UHYX-Y5QV8

Ter Nikita e munição infinita
BPBN-V3DW-ZTFBZ
P927-CQKD-ABM9M

Ter Stinger e munição infinita
6DHV-ZQZX-GWMNY
NGJH-Y4N0-VKMEV

Infinidade de Claymore Mines
R1VT-UX1V-FHTMK
TWEY-WJC0-B23GP

Infinidade de C4 N5HW-EUEN-R4X2J
QCK5-6T37-YMZP7

Infinidade de Chaff Grenade
AKC0-6PQX-YUP1K
BDQJ-PE1R-V1AQ3

Infinidade de Stun Grenade
7B7E-WNTN-YQZBJ
48UF-B0FU-Z4GY6

Infinidade de Grenade Q1MQ-1KTC-963RF
8J5U-H231-UGCVA

Ter Magazine e munição infinita
PGG6-6XB0-XGKDE
EYQN-A0U6-3QM7Q

Ter FAMAS e munição infinita
02NY-X18B-GGDB4
CKPF-HQYB-CMY80

Ter PSG1-T e munição infinita
JSA8-WDWZ-BBZ47
U156-4U9Z-3VHBF

Infinidade de Books BUBU-UFXM-XMVMU
BJW8-0JW0-NN3JY

Infinidade de Rations VH54-VZQ6-3Y7YN
E92K-7JU3-UUNRV

Infinidade de Medicine
NG2R-WK67-U5ZD4
B2AZ-JHFM-JHX5T

Infinidade de Bandage
3UX7-BW3H-ABWF6
VTER-F181-Y24MB

Infinidade de Pentazemin
16TP-UN3Z-P83XX
Nj6X-Q89W-AR8PK

Ter Body Armor ZF9V-Y7FZ-GXPP5
AP2B-J26J-0XYA0

Ter Stealth J9RJ-83EE-05EHA
23MQ-KVBK-9FRPG

Ter Mine Detector H7YM-G6RX-DZNTU
6NBP-GPUP-9920J

Ter Gas Mask CQY3-Z1W3-D4FZ3
7GQD-6TF2-5AZA4

Ter Night Vision Goggles
F8Y9-46M6-03257
FD7N-11M1-1E2NH

Ter Thermal Goggles 5XPW-869F-C2857
RGGD-JXYC-9E5CA

Ter Digital Camera H46J-E6ZW-2BU9P
V0WA-BXJM-7A7ZN

Ter Cardboard Box 1 KEPM-381H-8678V
X8MZ-BQDA-BYBPT

Ter Security Card Level 98QA9-86VR-044RV
FCFW-4HE5-XRG1Z

Ter Rope HZ2P-MT63-RHG6W
K20K-6TE4-1VMHD

Ter Cardboard Box 2 XG6Z-7B6A-ECHUQ
PQGX-9MNX-JQ3TV

Ter Cardboard Box 3 Y6FK-9UU4-P1J2B
VY26-QW0H-ENHBE

Ter Ketchup TM4Q-ZJ6J-XVM58
GJ3W-NKNE-ADXTF

Ter SOCOM Suppressor 59FP-3VQ7-763PH
6EGD-BVXA-1WP0T

Ter Bandana 5214-UZ24-JQ2GW
1ZPU-3RNZ-RPZ0Y

Ter 100 Dog Tags 32RD-7R0F-97WX1
5M3Q-D6ZT-XA2JJ

Ter MO Disc GKA0-JVJU-8YPKX
9EFH-T0P6-84KQ3

Sem reload UECU-4UMV-4CZQP
C4NC-QBBC-JTHU5
ZZVW-2GDU-DGH8J
WV4Y-X9TW-UUE0G
UXK3-G83X-75FQZ

Manter radar no modo de alerta
C63Y-HWFU-EFNHR
4Z3N-ZNB1-E4DR9
H5ER-TJUT-E380Y
UR7V-8937-QKY07
18JR-8ZQ2-6E5Z1
D35J-2XYU-8P4ZD
Z7RE-3GND-WH40F
KKRU-N0Z9-E7FDX

Ter RP Sensor 3PDB-3N2U-TB7RP
6F1T-WWYA-R4YC2

Ter Scope 3N5Q-3008-M1Z2P
9UN2-24FU-WBH6Y

Ter Handkerchief 1ZMV-8C1Q-BAZ74
44DE-AF60-EQTXV

Ter Level 99 Keycard Z6P6-3UTA-FKVY2
EQEP-XVH6-64VXR

Ter todas as Dog Tags* KPHR-NA5J-RV4EG
1TY5-660M-AKZKP

Os seguintes códigos só podem ser acionados se a TLB Master Code for ativada.

TLB Master Code N15F-BTZT-QU2D1
NW8C-B9UM-F1ME2
0YX5-5B5N-10QG6
XUA5-KCHF-DNHDZ
F3UG-VFTE-YVD5T
DYN0-9YUU-FKN3X
NN6H-ZE87-P570J
6TJ3-027M-JN3AX
5802-5FW3-XFRT9
U3TU-YTVG-X3CBV
QCN4-WJBP-UC22Q
CNY5-NPXR-KEJUM
V7WK-ARJU-NAUJC
5V8A-RUGA-8FG2X
HQC2-6GDA-ABE40
MTJK-BWMF-7Q82Z

MGS sem censura** MZ19-V51F-VWNME
FNXJ-GR10-NTZED
FUI2-8AJW-GQ8V8

Andar através paredes***
Y2M2-8X4X-F0VVV
ZUDH-HUZ0-BV4U9
DJ2K-UQGA-XVBJA
YGBU-2BZC-4P5J0
5YZ3-TYV1-XC1GN

Use somente um dos seguintes códigos

Todos os guardas morrem imediatamente
4RM2-CUUW-N482G
7HJC-7JJ1-WM1G3
BUNA-JX3J-27VJU

Todos os guardas dormem imediatamente
D7X1-G46C-Q2XF5
7HJC-7JJ1-WM1G3
BUNA-JX3J-27VJU
2ECV-M3VM-TJW9F
9KQM-523R-EPGT9

Códigos de Result

Tempo baixo EHKE-C6GA-92VCW
9BEH-RY6P-TA410

Salvar zero vezes 4DF3-3ZNP-4P23F
A6HT-ZZM0-YZ3KZ

Continuar zero vezes AZB7-MMGJ-ZZ3GT
KG1A-UBMY-JF4UD

999 mortes ZG4J-WF3K-3W5JC
10F4-RJYU-QAUBB

Usar Ration zero vezes
MDFK-Y8YQ-5V5C8
D2NT-KT4U-EQYAT

Use somente um dos códigos abaixo

Sem PAL Key U16T-1030-AJPYT
ZK0B-970J-B4YF9

Ter PAL Key "F" 9MN6-QY69-7H4UM
JQD2-0KMT-TGX3H

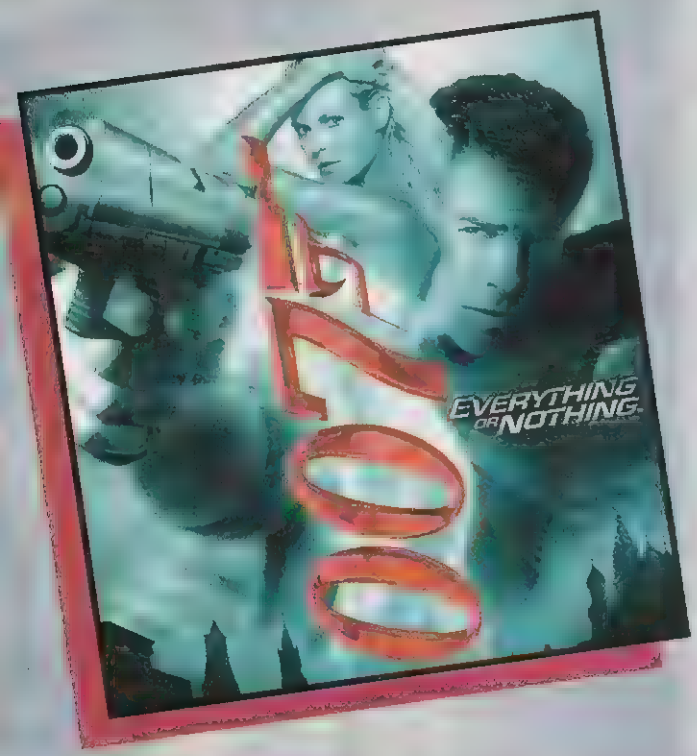
Ter PAL Key "W" DFFQ-JQ7G-7N7KZ
HP2D-0Z5A-WC9Q2

Ter PAL Key "Z" MV1G-8CW3-F34TA
F416-T9AM-WFC8P

*O número de Dog Tags em seu inventório pode não mudar. Salve o jogo com o código habilitado. Quando for na tela de Dog Tag carregue seu jogo para ver todas as tags.

**O código não libera a censura das cenas de CG.

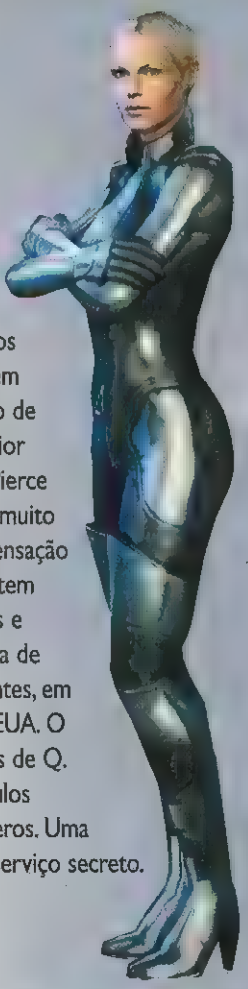
***Pode ser perigoso andar por algumas paredes. Você pode ficar preso em algumas fases e pode travar em algumas portas.



Por Lord Mathias

Este jogo não é uma versão especifica do filme de James Bond apesar de ter os direitos sobre os 20 filmes do herói produzido pela MGM.

Everything or Nothing se aproveita de elementos comuns de James Bond como já havia acontecido em **Agent Unde Fire**. Nesse jogo Bond vira o mundo de cabeça para baixo combatendo o terrorismo. A maior novidade é a presença da voz digitalizada do ator Pierce Brosnan e William Dafoe. Os personagens ficaram muito parecidos com os atores de verdade o que dá a sensação de estarmos encarnando o personagem. Também tem uma nova safra de Bond Girls e um mix de novos e velhos vilões bondianos. Como toda boa aventura de James Bond o jogo se passa nos quatro continentes, em locais como o Vale dos Reis no Egito, França e EUA. O que não poderia faltar são as invenções malucas de Q. Bond conta também com mais de 20 armas e veículos interativos como motos carros tanques e helicópteros. Uma ótima pedida para os amantes de um bom serviço secreto.



007 James Bond: Everything or Nothing

EA Games/Eletronic Arts
Ação
2 jogadores

9.7

Controle 10

Os comandos são muitos mas ficaram muito bem distribuidos facilitando o jogador.

Diversão 9.0

O desafio permanece, durante mesmo quando você este a prestes a morrer.

Gráfico 9.0

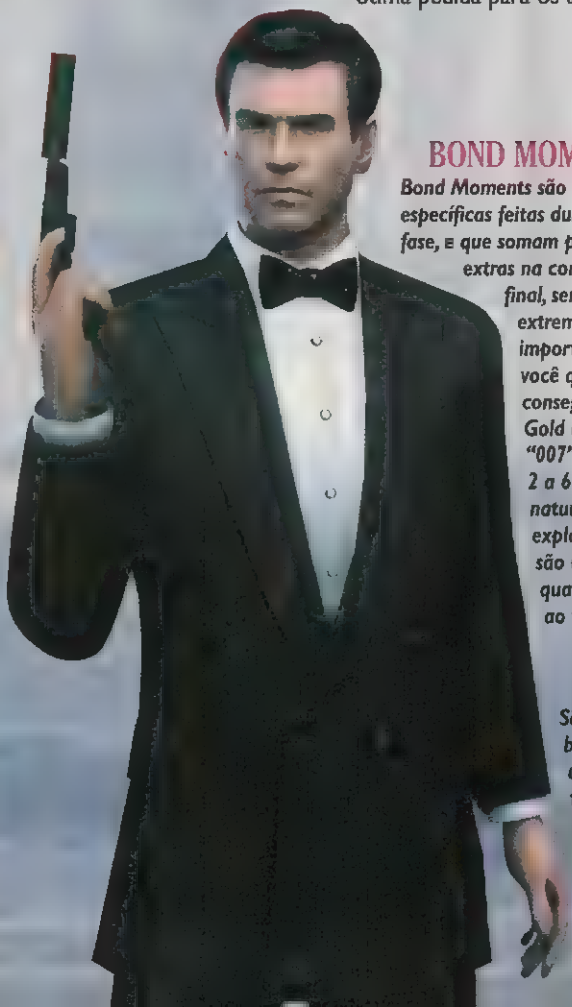
Os gráficos dos personagens ficaram maravilhosos mas alguma coisa ainda está estranha em relação a cenário.

Som 9.0

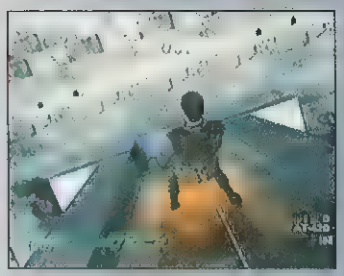
As músicas variam a cada fase e fica mais rápida quando você está em perigo.

Começo ruim - *Por B. Betinho*

As fases são muito curtas e um pouco chatas no começo, mas depois o jogo fica ótimo.



BOND MOMENTS



Bond Moments são ações específicas feitas durante cada fase, e que somam pontos extras na contagem final, sendo extremamente importantes caso você queira conseguir um Gold em todas as fases. São representados pelo símbolo "007" aparecendo no alto da tela. Uma fase pode ter de 2 a 6 Bond Moments, e alguns deles são feitos naturalmente no decorrer da fase (como por exemplo, explodir e bloqueio de uma porta), enquanto outros não são obrigatórios para a conclusão da fase. Você pode ver quantos Bond Moments conseguiu e quais ainda faltam ao término de cada fase.

PLATINUM

São os "desafios" de cada fase, mostrados na parte de baixo de cada uma depois de concluída. Para conseguir um Platinum medal, você deve primeiramente terminar a fase com um Gold. Depois, é só completar a tarefa solicitada, que pode ser terminar e fase no nível 00 Agent, ser atingido por um número máximo de tiros durante a fase, ou algum outro, de acordo com cada fase. Com as Platinum medals você pode habilitar alguns extras do jogo.

Comandos PS2

universal:

analógico esquerdo: movimentar o personagem
analógico direito: controlar a visão do personagem/ ajustar a mira/ controlar a câmera

com James Bond:

X: botão de ação/ recarrega arma
○: mergulha e desvia
□: soco esquerdo
△: soco direito
□ + △: ataque agarrão
- L1: travar o alvo/ mudar de alvo/ ativar mira do rifle sniper
R1: atirar
L2: agachar
R2: encostar na parede/ virar para o outro lado, quando estiver pendurado na rappel gun
select: ativar/ desativar os óculos de visão noturna
direcional normal - direita/ esquerda: acessar menu/ utilizar o Bond Sense
cima: trocar de equipamento
cima/baixo: controla o zoom da mira do rifle sniper

de carro/ moto/ tanque (na fase The Platinum War):

X: acelerar
□: freiar/ dar ré
○: freio de mão
L1: ativa camuflagem (com o carro)/ ativar itens (fumaça/ácido)/ deitar a moto
R1: atirar
△: sair ou entrar no carro, em lugares específicos/ botão de ação, quando estiver fora do veículo
analógico esquerdo para baixo (com a moto): empinar a moto
R2: trocar armas
L2: olhar para trás
select: ativar o mapa/ mudar o tipo de mapa
direcional normal - cima: mudar câmera

de helicóptero:

analógico esquerdo pra cima ou pra baixo: controlar a altitude
X: aumentar velocidade
L1: utilizar despistador
R1: atirar
R2: trocar arma

Comandos XBox

com James Bond:

analógico esquerdo: movimentar o personagem
analógico direito: ajustar a câmera/ mira/ visão do personagem
gatilho esquerdo: travar a mira/ mudar de alvo/ ativar mira do rifle de sniper
gatilho direito: atirar
direcional normal - direita/ esquerda: acessar menu/ utilizar o Bond Sense
cima: trocar de equipamento
cima/ baixo: controla o zoom da mira do rifle sniper
Y: soco esquerdo
X: soco direito
B: mergulhar
A: botão de ação
preto: encostar na parede/ virar para o outro lado, quando estiver pendurado na rappel gun
branco: agachar

de carro/ moto/ tanque (na fase The Platinum War):

gatilho direito: acelerar
gatilho esquerdo: freio normal/ dar ré
B: freio de mão
A: atirar
X: utilizar equipamento
Y: entrar ou sair do veículo/ botão de ação, quando estiver fora do veículo
analógico esquerdo: controla o veículo
direcional normal - esquerda/ direita: trocar armas
preto: trocar armas
branco: ativar o mapa

Comandos GameCube

com James Bond:

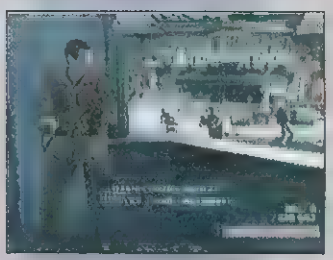
alavanca de controle: movimentação
direcional normal - cima: trocar de equipamento
baixo: trocar de arma
esquerda/ direita: inventório/ usar o Bond Sense
cima/ baixo: controla o zoom da mira do rifle sniper
alavanca C: ajustar câmera/ mira
A: botão de ação
B: mergulhar
Y: soco esquerdo
X: soco direito
R: atirar
L: travar o alvo/ mudar de alvo/ ativar mira do rifle sniper
Z: encostar na parede, quando próximo a uma/ virar para o outro lado, quando pendurado na rappel gun/ agachar

Dirigindo:

alavanca de controle - direita/ esquerda: controla o veículo
cima/ baixo: controla a altitude (com o helicóptero)
baixo: empinar a moto
alavanca de controle ou alavanca C: mover o canhão do tanque
direcional normal - cima: mudar a câmera
direita/ esquerda: trocar de arma
baixo: ativar mapa
A: atirar
B: ativar equipamento
Y: entrar e sair do veículo, em locais especiais
X: freio de mão
R: avançar
L: freio/ dar ré

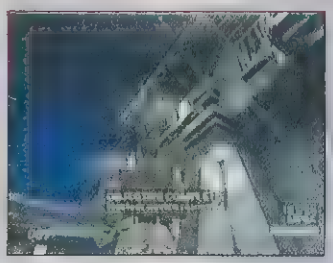
Fase1: Ground Zero

1 - Assista a apresentação com atenção, pois a você assume o controle em meio a ação.

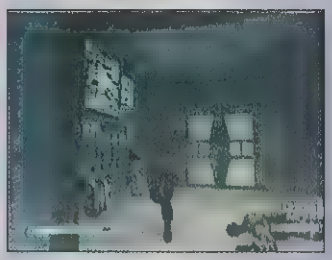


2 - Siga as instruções do jogo, encostando James na parede, travando a mira nos inimigos, e depois atirando. Continue atirando do mesmo lugar, até que o avião decole.

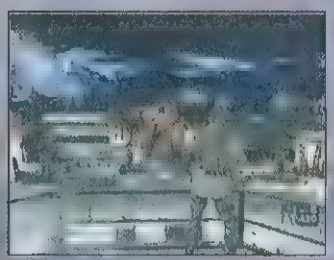
3 - Corra para o lugar no centro das caixas e pegue a maleta no chão.



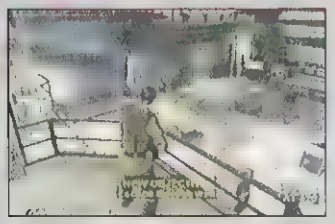
4 - Atire no inimigo com lança-foguetes, que aparece no alto da fase. Depois, siga reto e entre na porta, matando o inimigo dentro dela.



5 - Suba as escadas, pegue um lança-foguetes, munição, e siga para o corredor a sua frente.



6 - Selecione o lança-foguetes, mire no avião e atire até derruba-lo, desviando das suas rajadas de tiro e de seus foguetes.

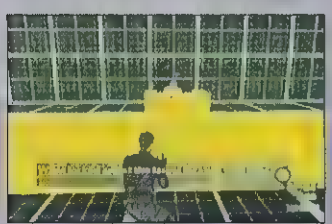


7 - Destrua os dois tanques que estacionaram na parte de baixo da fase.

8 - Volte para o lugar onde você pegou o lança-foguetes e pule pela janela à esquerda.

9 - Siga para o lado oposto da fase, em linha reta, matando os inimigos no caminho e tomando cuidado com as metralhadoras gigantes. Entre a direita e saia pelo buraco que o avião abriu.

M16 Practice



10 - Siga as instruções dadas durante o treinamento, e aproveite para explorar os botões, principalmente no treino da Q-Spider (aranha).

Fase 2: A Long Way Down

11 - Assim que a cena terminar, desça o mais rápido que puder até o chão, ao invés de tentar desviar de cada explosão.

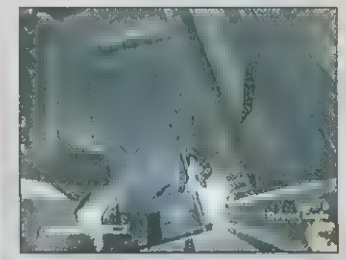
12 - Siga reto até a saída de ar e siga a instrução para jogar o explosivo, tomando cuidado com os inimigos.

13 - Vire-se e corra até o buraco no muro. Pule e desça até a próxima entrada, tomando cuidado com os inimigos e virando-se para mata-los, caso seja necessário.

14 - Entre no túnel a direita, e siga o caminho até a última saída (não tente atravessar a parede de fogo).

15 - Corra para a válvula à sua esquerda assim que sair do túnel e ative-a para matar os inimigos com gás.

16 - Espere até que o gás pare de sair para atravessar e acionar a válvula, desligando a parede de fogo.



17 - Volte pelo túnel, matando os inimigos que surgem de rapel ou espalhados pelo túnel, e salte do prédio novamente.

Fase 3: Train Chase

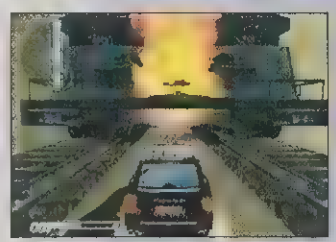
18 e 18b - Ao chegar na bifurcação, você deve escolher entre fazer a fase de carro (caso siga pela esquerda) ou de moto (caso opte pela direita). O caminho é basicamente o mesmo para ambos.

19 - Atire um míssil nesse portão para derruba-lo e seguir em frente.

20 - Quando avistar esses pilares, reduza e entre no caminho à direita, no meio deles.

21 - Utilize a rampa à esquerda para saltar sobre os pilares desmoronando.

22 - Salte nessa rampa para cair nos trilhos. Assim que puder, mire e atire mísseis até destruir a arma localizada no fundo do trem.

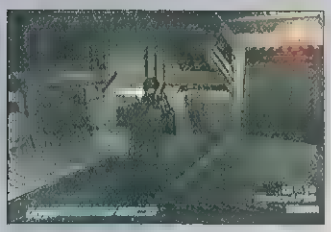


23 - Posicione o carro no meio dos trilhos e do trem, conforme a foto, e mantenha-se encostado no trem até que o chão abaixe e o carro entre embaixo do trem.

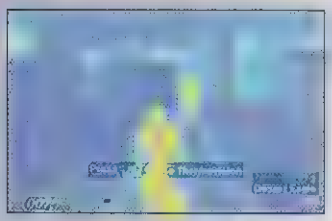
Fase 4: An Old Friend

24 - Permaneça parado até que o guarda da direita vire o rosto e ande para o outro lado. Quando isso acontecer, caminhe agachado até o guarda da esquerda e use o ataque mostrado na tela para ataca-lo

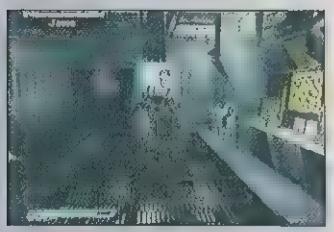
silenciosamente. Faça o mesmo com o guarda do meio, esconda-se à esquerda e quando o outro guarda verificar o corpo, saia e ataque-o da mesma maneira.



25 - Utilize o Bond Sense, ou simplesmente a mira normal, selecione a PP9 com silenciador e destrua os 6 computadores espalhados pelo vagão. Siga pelos vagões, atacando os inimigos silenciosamente até que seja notado.



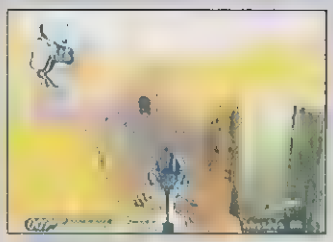
26 - Ao chegar no vagão que está escuro, ative a visão noturna (usando o comando mostrado na tela), e atravesse-o matando os inimigos pelo caminho.



27 - CHEFE: Jaws
Esconda-se atrás da coluna à sua esquerda, evitando ser atingido pela coluna que Jaws arremessa contra você. Depois, ataque-o até que ele caia nos raios. Repita o procedimento, desviando das suas investidas, e se escondendo caso ele arranque e arremesse outra coluna.

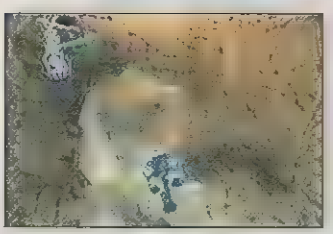
Fase 5: Sand Storm

28 - Siga o rio. Quando encontrar barcos, utilize o despistador (flare) para se livrar dos mísseis inimigos enquanto destrói os barcos.

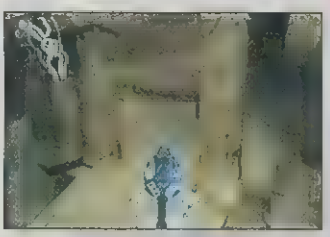


29 - Destrua essa ponte com mísseis assim que avistá-la, para abrir passagem e destruir os tanques. Mas não exagere nos mísseis; guarde pelo menos 12 deles para o chefe desta fase.

30 - Quando chegar nesse local, desça e passe por entre os pilares.



31 - Quando chegar nesse arco de pedra, suba e passe por cima. Não tente passar por baixo, por mais que pareça possível.



32 - Reduza a velocidade e passe por essa entrada cuidadosamente.

33 - CHEFE: General
Assim que você o encontra, ele foge para uma espécie de templo. Siga-o com cuidado pelos corredores, usando flares para despistar os mísseis que ele atira, e desviando das rajadas de fogo que saem das paredes.

34 - Depois de sair do templo, ele se protegerá num escudo gigante. Atire dois mísseis em cada um dos 3 pilares que criam o escudo, e depois atire mísseis no general. Caso não tenha guardado mísseis o bastante para isso, aproxime-se e utilize as bombas.

Fase 6: Serena St. Germaine

35 - Utilize os mísseis para destruir o carro a sua frente o mais rápido possível.

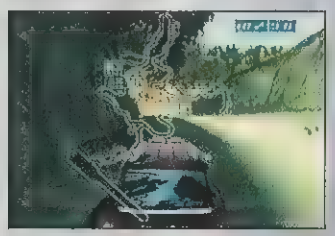
36 - Entre no atalho a esquerda.

37 - Quando chegar neste ponto, entre a esquerda novamente.

38 - Suba a rampa que aparece e estacione o carro no círculo azul em frente a casa. Saia do carro e entre na casa.

39 - Volte para o carro e saia pela rampa que você usou para chegar até a casa.

40 - Se você seguir pelo caminho da esquerda, uma cena com dois tanques bloqueando a estrada será mostrada. Você não pode atravessar lugares bloqueados assim, então faça a volta e siga pelo outro caminho, à esquerda.



41 - Ative o mapa completo. Assim que surgirem dois pontos laranja, pare e aguarde até que o mais próximo deles passe pela rua à sua frente. Assim que isso acontecer, prossiga.

42 - Caso seja avistado no caminho até o hotel, utilize a camuflagem para despistar as patrulhas locais. Mas evite esgotar a energia da bateria.

43 - Assim que Serena entrar no carro, siga em frente e entre na primeira a direita. Destrua os carros que aparecem com mísseis. Continue pelo caminho, seguindo as instruções de Serena, caso se perca.

44 - Ative a camuflagem e chegar nestes dois carros bloqueando o caminho, e passe por eles devagar para não levantar suspeita.

45 - Ative a camuflagem novamente para passar por este tanque.

46 - Atropele os cavaletes no final da descida. Um tanque vai surgir, vindo em sua direção.

47 - Acelere e salte pelo buraco.

48 - Acelere o máximo que puder para saltar por essa rampa e chegar ao outro lado. Suba pela trilha, e ao chegar na estrada novamente, siga pela esquerda.

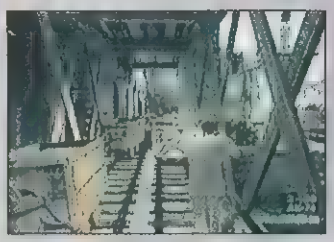
49 - Siga na direção deste bloqueio e atravesse-o para chegar ao final da fase.

Fase 7: Vertigo

50 - Entre no corredor pequeno à direita, mate os inimigos e siga pelo corredor. Ao chegar no final, selecione a rappel gun e suba até a entrada. Continue pelo corredor, matando os inimigos que surgem no caminho.

51 - Este elevador ainda não pode ser usado, mas lembre-se do caminho até ele, pois você terá que voltar aqui para sair da fase.

52 - Suba a parede no final do corredor, mate o inimigo que desce pendurado e suba pela parede que ele usou para descer.



53 - Empurre o carrinho e avance agachado para evitar os foguetes. Atire no soldado que tem o lança-foguetes enquanto avança.

54 - Quando chegar nessa entrada bloqueada, mate o inimigo que desce de rapel e use uma Q-Spider. Guie-a através da entrada, e pelo caminho até uma sala com munição e um colete.

55 - Exploda a aranha ou retorne. Depois, use a rappel gun novamente, suba e siga pelo corredor, matando os inimigos pelo caminho. Entre nesta sala para pegar a munição do local que você abriu com a Q-Spider, e mate os inimigos na passarela da antena usando as paredes como cobertura, conforme a foto.

56 - Volte ao corredor e vá até o final, subindo a parede com a rappel gun. Atravesse mais esse corredor, matando os inimigos e vá até o final novamente. Suba com a rappel gun até chegar na sala da foto.

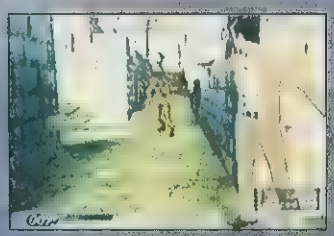
57 - Mate os 3 inimigos diretamente, ou utilize uma strobe grenade para tontea-los antes. Depois, pegue o Uplink Device na mesa da direita e comece a voltar pelo caminho.

58 - Volte para esta sala (a que você pegou a munição na sala aberta pela Q-Spider) e coloque o Uplink Device nesta caixa no fundo da sala.

59 - Volte o caminho todo até o elevador que você não conseguia usar na primeira vez que passou por ele, mate os inimigos ao redor e suba no elevador. Ative o botão para terminar a fase.

Fase 8: The Ruined Tower

60 - Aguarde no elevador até que o guarda vire para o outro lado. Caminhe até ele e ataque-o com um agarrão. Mate o outro guarda que surge e saia.

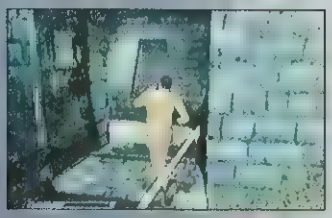


61 - Suba a primeira parte das ruínas e use essa parede como cobertura. Mate todos os inimigos que surgirem antes de prosseguir.

62 - Mate os inimigos ao redor, e tenha cuidado com o inimigo no alto (ele tem um lança-foguetes). Depois, utilize a rappel gun nessa parede e suba.

63 - Siga pelo caminho até esse mini-elevador, matando os inimigos e tomando cuidado para não perder muita energia. Ao chegar aqui, aperte o botão e depois pule no buraco que foi aberto.

64 - Ative o carrinho e siga-o, matando os inimigos espalhados ao redor.



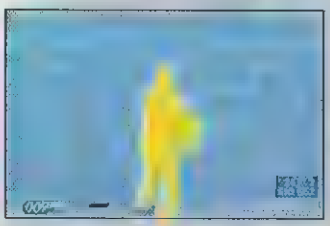
65 - Atire nos explosivos que caem do carrinho, ou continue matando os inimigos ao redor até que um deles atinja os explosivos. Corra e passe pela porta que foi aberta pela explosão.

Fase 9: Death of An Agent

66 - Siga pelo corredor matando os inimigos até chegar ao agente 003.

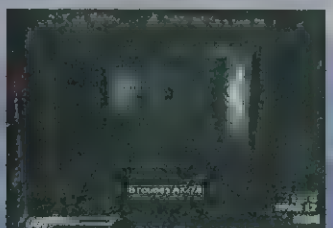
67 - Siga pelo corredor à esquerda, e vá até o final, matando os inimigos pelo caminho. Quando chegar no final, mate os inimigos mais próximos e use essa parede como cobertura para matar o grupo que está mais longe.

68 - Suba para o caminho à esquerda, corra até a outra escada, desça e entre nesse buraco, caindo nas catacumbas.



69 - Ative a visão noturna e vasculhe o pequeno labirinto em busca da saída. Cuidado com os inimigos aqui embaixo.

70 - Ao chegar na saída, ative essa alavanca para abrir a porta no final desse corredor.

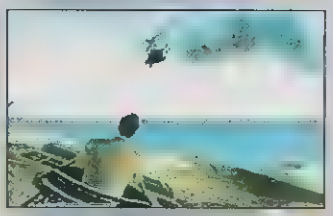


71 - Atravesse o caminho até a saída que você abriu, matando os inimigos e permanecendo agachado atrás dos carrinhos para evitar os tiros.

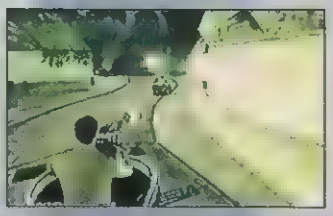
72 - No salto, passe sempre pela esquerda nos dois obstáculos maiores, e evite dar de encontro com alguma plataforma ou obstáculo. Seja rápido e preciso nos movimentos.

Fase 10: A Show of Force

73 - Destrua o portão logo no início da fase atirando no carro com a metralhadora, ou mudando de arma (conforme mostrado na tela) e atirando com o canhão do tanque.



74 - Mire no helicóptero e atire sem parar.



75 - Mate os inimigos espalhados pela escadaria atirando nos barris de explosivo, ou em cada inimigo. Depois, destrua o carro e sua frente e rapidamente vire para destruir o carro que aparece logo atrás do tanque.

76 - Quando chegar na praça, mude para o canhão do tanque e atire no tanque inimigo, acabando com ele o mais rápido que puder.

77 - Destrua o carro que aparece depois que o tanque inimigo é destruído. Depois, use o canhão do tanque para destruir o arco mostrado na foto e continuar.

78 - Ao chegar na emboscada com os dois tanques e o helicóptero, use o canhão do tanque e atire no posto de gasolina, na direção da caixa d'água, e depois destrua o tanque à sua direita.

79 - Suba na moto, saia pela rampa e vire a direita. Siga pelo caminho, destruindo os carros que surgem no caminho, e entre nesse atalho.

80 - Siga rapidamente pelo caminho e use esta rampa para saltar ao lado dos carros inimigos e cair direito na pista de decolagem.

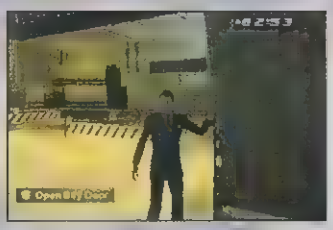
81 - Acelere o máximo que puder, e destrua todos os inimigos que conseguir, para que eles não te atrapalhem. Você deve se aproximar do avião e subir nele pela porta que se abre antes que ele decole.

Fase 11: Mardi Grass Mayhem

82 - Ative o mapa de tela inteira e siga o caminho até o local indicado. Chegando lá, entre nesse portão, estacione o carro no local indicado e saia dele.

83 - Voltando para o carro, saia do parque e vá até o local indicado no mapa. Chegando lá, estacione o carro no local indicado pelo círculo azul, saia do carro, e aperte o botão ao lado do caminhão (conforme foto). Entre no carro e coloque-o dentro do caminhão.

84 - Dirija o caminhão até o local indicado no mapa. Ao chegar lá, entre na fábrica e estacione no local indicado pelo círculo azul. Saia do caminhão e coloque o dispositivo de rastreamento no caminhão ao lado (conforme foto).

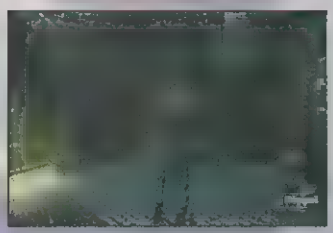


85 - Volte para o caminhão que você dirigiu até aqui, aperte o botão na parte traseira novamente, entre no seu carro e saia da fábrica.

86 - Persiga a limusine, tomando cuidado com a escolta inimiga. Você pode parar a limusine de duas maneiras: 1- usando o tiro magnético para parar o motor dela ou 2- avançando rapidamente e fazendo com que ela capote (conforme foto).

87 - Vá para o local indicado no mapa e estacione o carro no local indicado pelo círculo azul.

Fase 12: The Kiss Kiss Club



88 - Você não pode entrar pela porta normal. Faça a volta e use a rappel gun no local da foto (diagonal oposta da porta de entrada).

89 - Faça massagem na garota, saia da sala, use a parede como cobertura e mate o segurança com a dart gun. Continue pela parte alta (não desça as escadas), use a dart gun nos outros seguranças e ative o botão nesse painel.

90 - Volte, mate os seguranças que aparecerem, e vá para a parte principal do clube. Lá, pule para a esquerda e ative essa chave para matar os inimigos que estão no meio do clube.

91 - Suba para o segundo andar usando o elevador à direita. Mate os inimigos neste andar, vá até esta sala e recolha o key card do lado esquerdo da mesa. Saia da sala, mate os inimigos que aparecerem e desça novamente para o andar de baixo.

92 - Quando você sair do elevador, vários inimigos irão ataca-lo, mas todos sem armas de fogo (alguns apenas jogam garrafas). Enfrente-os usando os agarrões e socos, ou tente conseguir alguma distância para atirar em todos (o que acaba sendo mais difícil e trabalhoso). Depois, entre atrás do palco, ao lado esquerdo, e use o key card conforme mostrado na foto.

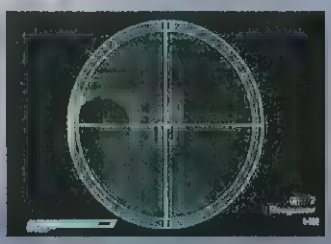
93 - Mate os inimigos dentro desta sala, e saia por essa passagem secreta. Siga pelo corredor até o final, matando os inimigos.

Fase 13: Death's Door

94 - Saia pelo corredor. Siga matando os inimigos até chegar à uma casa do lado esquerdo. Entre nela, mate os inimigos (incluindo um sniper no alto, do outro lado da fase) e use uma Q-Spider nesse buraco para pegar um colete.

95 - Saia da casa, siga pela esquerda, entre a direita, mate os inimigos ao redor, e siga em direção à capela. Lá, mate o sniper no alto e use sua rappel gun no ponto indicado para subir até o topo e adquirir o skeleton key e munição.

96 - Desça da torre, atirando nos inimigos ao redor. Volte até a casa e use a skeleton key nesta porta.



97 - Ative a visão noturna e suba até o segundo andar da casa, matando os inimigos pelo caminho. Quando chegar lá, saia na varanda, selecione o rifle sniper, ative a mira e atire na caixa de força (conforme foto) para abrir a porta do crematório.

98 - Saia da casa e siga em direção à capela. Chegando lá, vire a esquerda e siga o caminho até chegar à entrada do crematório.

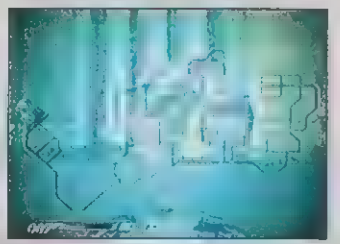
99 - CHEFE: Jean Le Rouge
Use o Bond Sense para atingir os barris próximos à Le Rouge, fazendo com que ele perca energia. Além disso, atire sem parar em Le Rouge com as armas mais fortes que tiver.

100 - Não se esqueça de desativar o botão no centro do crematório (ver foto) sempre que Le Rouge ativá-lo. Logo no início você deve apertá-lo, e depois, sempre que Le Rouge acioná-lo novamente, ou Mya morrerá queimada.

Fase 14: Battle in the Big Easy

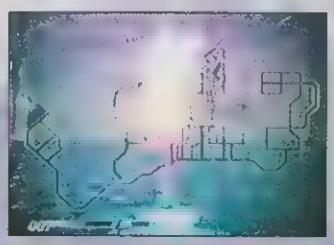
101 - Logo no começo da fase, você será avisado sobre um explosivo no carro. Mantenha a velocidade conforme o marcador que aparece enquanto Mya desativa a bomba. Use jatos de fumaça para despistar os carros inimigos.

102 - Siga para o caminho indicado no mapa. Chegando lá, entre no beco indicado e conduza o carro através do túnel.



103 - Depois da troca de carros, saia do túnel e destrua o carro inimigo bloqueando a passagem. Siga em direção ao local indicado no mapa (é a fábrica que você visitou na fase Mardi Grass Mayhem). Chegando lá, estacione o carro no local indicado, ative a RC Car conforme instrução na tela e guie-o até a cano da foto.

104 - Siga pelo cano e caia no caminho de ferro. Um pouco a frente, do lado direito, atire neste cano com o laser do RC Car até que ele estoure.



105 - Avance na direção do cano que você acabou de estourar e caia no caminho embaixo do que você estava. Siga em frente e vire esquerda, esquerda, direita, direita, e depois vá reto. Acelere até cair em frente ao local da foto. Chegando lá, atire no local indicado com o laser, até explodir a fábrica. Caso não consiga ou acabe a bateria do RC Car, é só ativar outro e refazer o caminho.

106 - Saia da fábrica e siga até o local indicado no mapa.

Fase 15: Faded Splendor

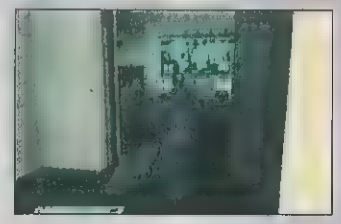
107 - Atire nos inimigos na sala, atravesse-a rapidamente e use a rappel gun nesta parede, matando o inimigo à esquerda assim que chegar no alto.

108 - Siga pelo caminho até chegar a escadaria grande. Corra até a entrada do lado esquerdo dela e acione esse interruptor.

109 - Saia da sala, mate os inimigos ao redor da sala principal, e corra para o lado direito da escadaria. Entre nesta sala e acione um interruptor igual ao da sala à esquerda.

110 - Saia, mate os inimigos ao redor (cuidado com os 2 snipers no alto), e suba a escada. Entre na porta que você abriu e use a rappel gun nessa parede.

111 - Mate os inimigos pelo caminho, e quando chegar nesta sala, pule. Atire nos inimigos enquanto desce, e depois, use os objetos como cobertura enquanto atira.

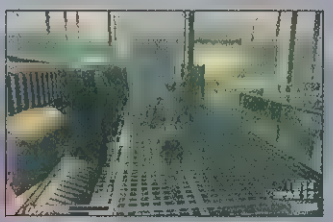


112 - Corra e entre nesta sala.

Fase 16: The Machinery of Evil

113 - Existem 4 geradores a destruir. Primeiro, vire à esquerda e depois entre na porta à esquerda, quase no final do corredor. Espere até que o raio pare para atravessar. Quando chegar do outro lado, acione o painel da foto. Depois, saia da sala.

114 - Mate os inimigos que apareceram. Siga correndo até o outro lado da fase, e entre na sala à esquerda, com esse gerador duplo (a sala à direita ainda não pode ser acessada). Ative o painel igual ao da primeira sala e saia novamente.



115 - Vá para a sala ao lado direito da foto. Chegando lá, ative mais um painel e saia.

116 - Siga por baixo, evitando a escada eletrificada.

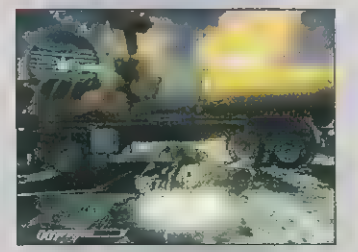
117 - Coloque uma Q-Spider neste buraco e vá com ela até a sala (usando um pequeno elevador no caminho).

118 - Exploda a aranha no controle que bloqueia a porta do último gerador. Depois, vá com 007 até M para ativar o último painel.

119 - Saia da sala, mate os inimigos ao redor e atire nos dois transformadores (conforme foto) até destruí-los.

Fase 17: The Pontchartrain Bridge

120 - Você deve ser rápido e preciso para não bater. Contra os motoqueiros, use o lança-chamas.



121 - No momento certo, aperte o botão indicado na tela para deitar a moto e passar por baixo do caminhão.

122 - CHEFE: Jaws
Use o lança-chamas para derreter os pneus do caminhão de Jaws. Desvie ou destrua os caminhões que o escoltam. Quando faltar 3 milhas para a cidade (Q vai avisar), Jaws vai mudar para a pista da esquerda. Siga-o e continue com o lança-chamas até que a energia dele acabe.

Fase 18: A Simple Exchange

123 - Seja cauteloso nessa fase. Se notarem sua presença e o alarme disparar, a missão acaba. Use a sleeper dart no inimigo logo no início da fase. Avance agachado até a entrada à esquerda, entre na sala e use a coluna como cobertura. Mude para EMP grenade e utilize-a para desabilitar as câmeras (são 4 ao todo, duas nas paredes dos lados, e duas nas colunas mais distantes). Depois, atire no inimigo com a sleeper dart.

124 - Siga até o fundo da sala, saia com cuidado e desabilite os lasers do corredor do segundo andar neste painel.

125 - Abra a passagem secreta deste armário no fundo, caso precise de mais EMP grenades.

126 - Volte ao local do início da fase, agache e suba a escada devagar. Quando chegar neste ponto, use o Bond Sense para localizar a câmera e atire uma EMP para desabilitá-la. Use a sleeper dart no guarda que aparece em seguida.

127 - Suba a escada, vire a esquerda e atire uma EMP deste ponto para desabilitar mais uma câmera. Depois, encoste na parede e espere o inimigo aparecer. Cuide dele com a sleeper dart.

128 - Siga pela direita, e quando chegar neste ponto, atire uma EMP na câmera. Faça o mesmo do outro lado, na câmera que fica na mesma posição.

129 - Entre na última sala à direita. Avance com cuidado até a porta e atire uma EMP nesta última câmera antes de prosseguir. Depois, vá para o quarto do outro lado e coloque a roupa do piloto que está pendurada na porta ao fundo.

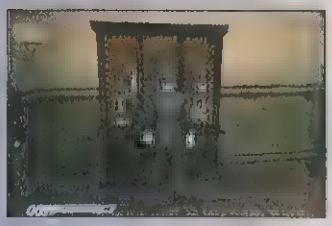
Fase 19: Red Line

130 - Você deve vencer a corrida para prosseguir nesta fase. Seja rápido e cauteloso nas curvas. Quando chegar no local da foto, utilize o atalho à direita para ganhar uma certa vantagem.

Fase 20: Ambushed

131 - Ataque o inimigo que te agarra, depois ataque o outro que está mirando em você. Espere pelos outros inimigos, mate-os e saia da sala. Siga à direita.

132 - Vá até o quarto aonde você pegou a roupa do piloto na outra fase. Antes de entrar no quarto, atire na caixa de força, conforme a foto.



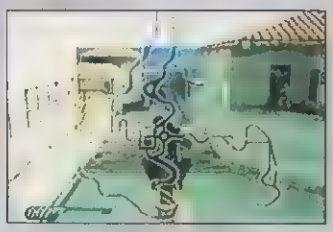
133 - Volte, desça a escada até o saguão principal, e siga até aquele armário com a passagem secreta que você usou na fase antes da corrida. Mate os inimigos pelo caminho rapidamente, principalmente os que aparecem no segundo andar. Abra a passagem do armário e entre.

Fase 21: The High Road

134 - Siga rapidamente até o local mostrado no mapa. Contra os inimigos de moto, jogue o carro encima deles até que caiam. Você não tem armas, então evite andar devagar, e passe rapidamente pelas emboscadas de tanque, conforme a da foto.

135 - Pule pela escada à direita para evitar os inimigos.

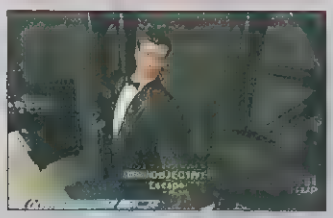
136 - Vá até o local indicado no mapa através do caminho que cruza a cidade (seguindo a linha central do mapa). Use a shotgun ou o lança-chamas contra as motos, e mísseis contra os carros. Quando chegar lá, estacione a moto no local marcado pelo círculo azul. Depois, volte e entre na casa que aparece na foto.



137 - Siga subindo as escadas e usando os telhados como rampa. Empine a moto para conseguir saltar mais longe.

138 - Continue pelo caminho até chegar na ponte que quebra. Nessa descida, vá um pouco mais devagar e quando estiver chegando no local mostrado no jogo, deite a moto para passar, conforme a foto. Depois, siga rapidamente até o final da fase.

Fase 22: Diavolo's Plan



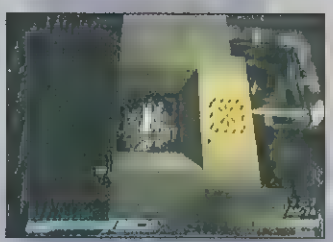
139 - Use uma EMP grenade para se libertar, e depois recolha seu equipamento na mesa do lado direito da porta.

140 - Use a parede ao lado da porta como cobertura e mate os inimigos, principalmente os dois que ficam no alto, ao longe (você pode usar o Bond Sense para explodir um barril e matar os dois). Depois, vá para a direita e ative o painel da foto para ativar o elevador.

141 - Vá até o final do caminho, mate os inimigos, vire à esquerda e depois, esquerda novamente. Desça a escada, entre no elevador e aperte o botão para usa-lo.

142 - Saia do elevador, mate os inimigos ao redor e atravesse a escada para chegar ao lado esquerdo da plataforma. Use o Bond Sense no local da foto e atire nas válvulas para parar a prensa e conseguir passar.

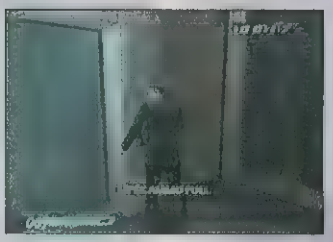
143 - Atravesse a esteira, suba as escadas e mate os inimigos que descem de rapel. Vire para o outro lado e destrua o mecanismo da foto.



144 - Atravesse a plataforma e destrua o outro mecanismo. Use a rappel gun na parede à sua esquerda e suba.

145 - Mate os inimigos pendurados e entre na porta. Entre na porta do lado esquerda da que está bloqueada com o laser, mate os inimigos e desça. Quando chegar na entrada da foto, mate o soldado e use uma Q-Spider.

146 - Guie a aranha até o mecanismo do lado esquerdo da passagem, mostrado na foto. Depois, exploda o mecanismo detonando a aranha.



147 - Entre, pegue as munições e armas e volte todo o caminho até a porta que estava bloqueada com laser, logo depois do ponto em que você usou a rappel gun. Atravesse-a, mate o inimigo escondido e acione o elevador. Espere por ele, entre e aperte o botão para sair da fase.

Fase 23: The Platinum War

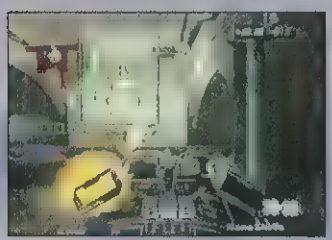
148 - Siga pela rua e use o canhão do tanque para derrubar a parede e prosseguir. Depois, vire a direita e continue.

149 - Troque a arma para Nano Shells e atire no arco sobre o tanque, conforme a foto. Depois, siga e vire na primeira entrada à esquerda.

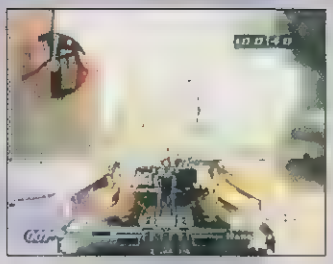
150 - Destrua o caminhão parado na rua. Entre pelo buraco que foi aberto e atravesse o shopping center. Destrua os tanques na saída e vire a esquerda.

151 - Siga pelo caminho à esquerda do palácio. Destrua os dois tanques e atire nas portas da foto para entrar.

152 - Avance direto pelo corredor até o final. Use os Nano Shells para destruir as 3 colunas da foto.



153 - Volte pelo corredor e entre na primeira saída à direita. Vá até o final e use os Nano Shells para derrubar a bomba da foto.



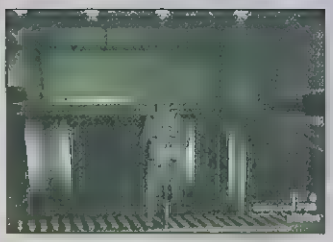
154 - Volte pelo corredor, vire à direita e saia. Vire à direita novamente, destrua o tanque e siga pelo caminho à direta. Suba, destrua o tanque e use os Nano Shells para derrubar o helicóptero da foto.

Fase 24: Dangerous Decent

155 - Logo no início, vire para o outro lado e use uma aranha. Atravesse as caixas e siga pelo caminho com cuidado até chegar numa sala com um guarda. Mate o guarde e volte para James Bond, ou exploda a aranha, matando o guarda.

156 - Use o Bond Sense ao lado da escada e atire na caixa da foto até destruí-la.

157 - Siga até o canto e use uma outra aranha. Atravesse o caminho, passe pelo local aonde você destruiu a caixa, siga e entre na sala. Exploda a aranha próximo ao computador da foto (o que tem a luz piscando).



158 - Pule no buraco pelo ponto indicado na foto. Desça desviando dos lasers e destrua as armas que surgem pelo caminho.

159 - Ao descer, corra para trás das caixas e atire nos inimigos. Entre no túnel e continue matando os inimigos. Siga pelo caminho do lado esquerdo e ative o painel da foto.

160 - Volte pelo corredor até o outro lado, matando os inimigos pelo caminho. Acione o painel do outro lado do corredor (igual ao primeiro) e saia.

161 - Use o Bond Sense e atire nos cabos do elevador (são 4, cada um em um canto). Caso precise, mate os inimigos que usam lança-foguetes. Se tiver munição de foguetes ainda, use-os para destruir os cabos.

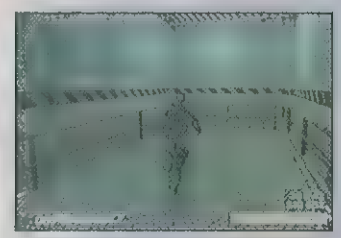
162 - CHEFE: Jaws

Esconda-se das rajadas de fogo usando as caixas. Quando Jaws atirar bolas de fogo, corra de um lado para o outro, desviando. Atire nele sempre que possível, de preferência nas costas, para tirar mais energia. Quando você derrotá-lo e ele começar a pegar fogo, corra para o que restou do avião e entre.

Fase 25: Red Underground

163 - Use a rappel gun neste ponto, suba e mate os inimigos mais próximos antes de descer.

164 - Esconda-se atrás das caixas e use a Network Tap para assumir o controle deste tanque. Depois, mate os inimigos ao redor com o canhão do tanque.



165 - Corra até o outro lado, desça a rampa à esquerda e exploda os barris para passar. Mate os inimigos (use a visão noturna para enxergar os que estão invisíveis). Entre no elevador da foto e acione o painel para subir.

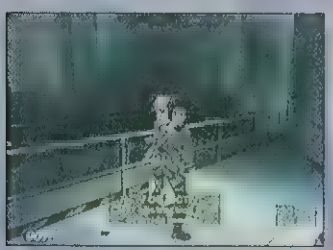
166 - Atravesse as plataformas e ative esse painel do lado esquerdo da sala de controle para que a ponte desça. Depois, siga reto até o final.

167 - Aperte o botão nessa mesa para abrir o portão na sua frente. Selecione a Strobe grenade e jogue uma nos inimigos que estão atrás do portão. Corra, passe pelo portão, mate os inimigos e vá para a porta ao fundo.

Fase 26: The Final Card

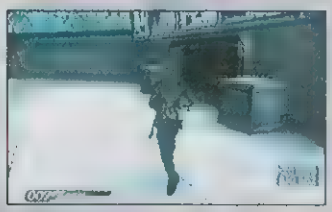
168 - Derrote os dois inimigos com socos e agarrões. Selecione sua arma e siga para o outro lado da fase, matando os inimigos pelo caminho. Chegando ao outro lado, vá para o lado esquerdo e use a Network Tap no local da foto para assumir o controle da arma no teto.

169 - Atire na arma à sua direita, nos inimigos ao redor, e depois na sala em que Diavolo está, mostrada na foto.



170 - Ative os dois painéis no alto, desça e siga para o local à sua direita para acionar o terceiro. Volte e siga pelo corredor até a sala do outro lado e acione o quarto e último painel.

171 - Coloque uma Q-Spider nesse local. Siga com ela pelo cano, vire à direita e siga o caminho até o lugar com uma ferramenta travando o sistema do painel. Exploda a aranha para destruir a ferramenta e liberar o painel.



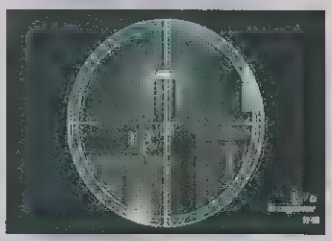
172 - Volte para o salão principal. Mate os caminhos e siga em direção à porta no início da fase, mostrada na foto. Tome muito cuidado com os inimigos, e use a visão noturna para enxergar o inimigo com roupa invisível (ou atire uma EMP grenade nele). Saia pela porta.

173 - CHEFE: Hover Jet Diavolo
Recolha os lança-foguetes das caixas destruídas pelo avião. Quando ele atirar com a metralhadora, esconda-se atrás das caixas ou nas laterais. Quando ele usar os mísseis ou as nano bombas, mergulhe para os lados. Atire no avião sempre que ele estiver imóvel e sem atirar, ou enquanto ele atira com a metralhadora para longe de você. Mantenha-se longe dele para ter tempo de fugir dos mísseis e nano bombas.

Fase 27: Everything or Nothing

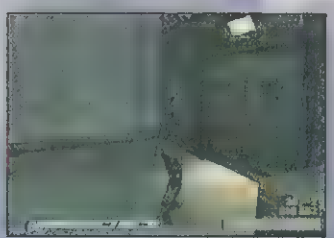
174 - Corra e esconda-se atrás das caixas. Mate os inimigos que saem da porta, vá até lá e mate o inimigo escondido à esquerda. Entre, mate todos os inimigos, inclusive o que está na sala ao lado. Volte e coloque uma Q-Spider no local da foto.

175 - Siga com a aranha por entre os contêineres, vá para o outro lado, suba a escadaria e faça o caminho que fez com a aranha na fase Dangerous Decent até a sala. Exploda o bloqueio da porta, mostrado na foto.



176 - Vá para a sala, pegue o colete, volte e suba a rampa. Pegue o fuzil sniper e mate os inimigos no fundo da fase usando a janela ao lado.

177 - Siga pela porta, mate os inimigos no caminho, o sniper no alto e continue. Mate os inimigos na próxima sala e saia pela porta à direita. Mate rapidamente o inimigo no alto (ver foto) para prosseguir.



178 - Mate os inimigos e siga pelo caminho entre os contêineres até esta porta. Cuidado com os inimigos que usam lança-foguetes, com os inimigos sniper no alto da fase, e com os inimigos invisíveis (use a visão noturna ou uma EMP grenade contra eles).

179 - Siga pelo corredor, entre na porta à esquerda, avance matando os inimigos e entre na porta grande vermelha à sua esquerda (ver foto).

CHEFE FINAL: Diavolo

180 - Siga pelo corredor, pegue os lança-foguetes no lado esquerdo da sala e desça a rampa. Atire na torre aonde Diavolo está, usando o lança-foguetes (AT-420), e desvie de seus tiros correndo para os lados e usando o mergulho quando necessário.

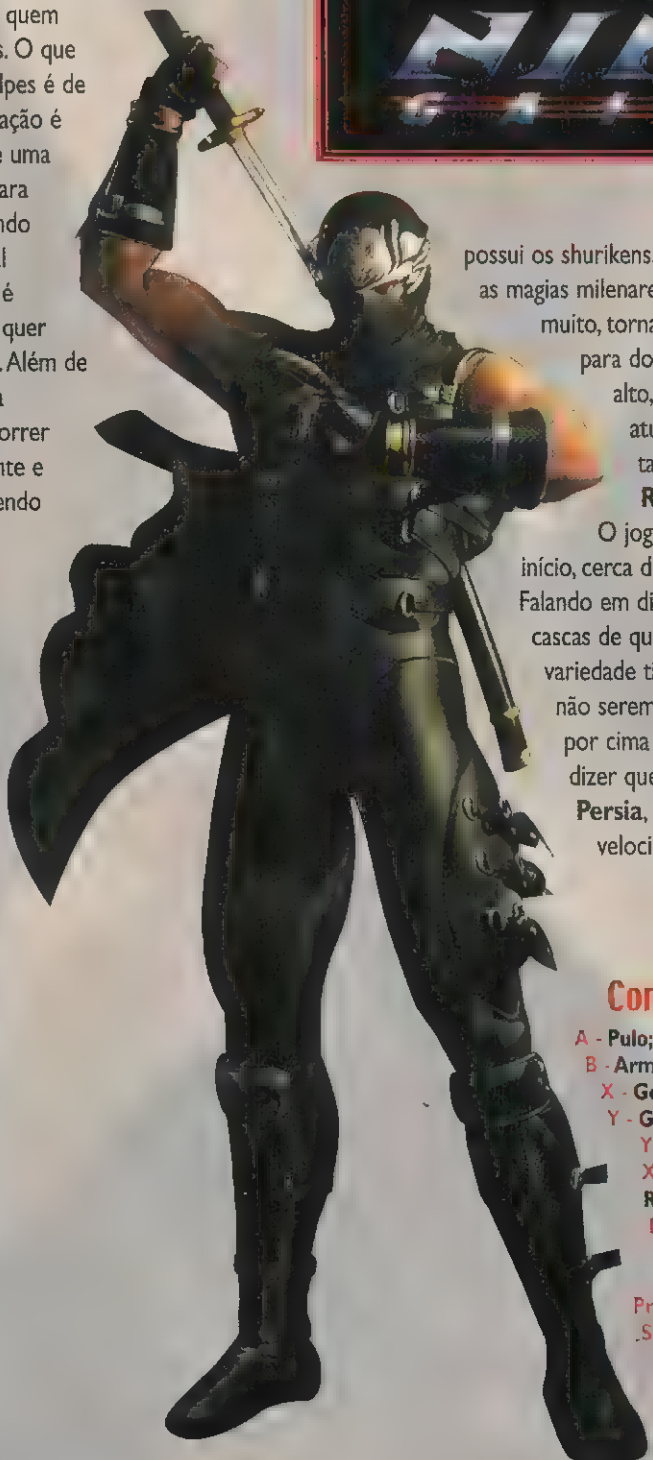
181 - Depois de destruir a torre de Diavolo, atravesse o local entre o vapor e o foguete e entre no corredor à direita. Vá rapidamente até a sala no final e assuma o controle do lança-foguetes gigante.

182 - Ajuste a mira para o foguete e atire 3 vezes no míssil para destruí-lo. Seja rápido.

183 - Mais uma vez, 007 salva o mundo... e fica com a garota.

Por Baby Betinho

Ultimamente tenho tido pouco trabalho: os jogos de luta já não estão na moda. Felizmente existe jogos como **Ninja Gaiden**, um soberbo game de ação 3D com lutas que não acabam mais. Pode ser considerado o melhor game de ação do Xbox e, quem sabe, de todos os videogames atuais. O que dizer dos combates? O leque de golpes é de dar inveja ▪ muitos jogos de luta. A ação é furiosa e a violência dá tom. Afinal é uma luta de espadas. Então, prepare-se para ver mares de sangue ▪ cabeças voando pela tela. A velocidade é excepcional mas os controles são tão bons que é possível fazer exatamente o que se quer com Ryu Hayabusa. É, esse é o cara. Além de ser um ás da espada, o ninja domina outros truques tradicionais como correr pelas paredes, saltar espetacularmente e mover-se tão rápido que fica parecendo um teletransporte. Além disso, ele possui os shurikens, a estrelas ninja, e o famoso Ninpo, as magias milenares. Agora, o jogador vai ter de treinar muito, tornar-se um verdadeiro ninja do joystick, para dominar Ninja Gaiden. O desafio é alto, um dos games mais difíceis da atualidade. A ação é o forte mas também tem partes de adventure, à la **Resident Evil**, e com quebra-cabeças. O jogo é bem longo: são necessários, de início, cerca de 20 horas para concluir o game. Falando em dificuldade, os chefes são os mais cascas de que se tem notícia. Eles possuem uma variedade tão grande de golpes que é capaz de não serem vistos todos de uma vez. E ainda por cima são bem espertos. Enfim, podemos dizer que **Ninja Gaiden** é como **Prince of Persia**, com menos quebra-cabeças e velocidade multiplicado por mil. Bom, quase mil. Game imperdível.



Ninja Gaiden

Tecmo/Team Ninja
Ação
1 jogador - Online

9.8

Controle 10

Apesar da complexidade dos movimentos os controles respondem precisa e rapidamente. A movimentação fluida ajuda.

Diversão 10

Desafio para mais de metro. Quer dizer, 20 horas, pelo menos. A dificuldade é alta mas muito compensadora.

Gráfico 10

Um dos melhores de todos os tempos. Tem algumas falhas de textura mas os detalhes são impressionante e os efeitos são um show.

Som 9.0

Trilha sonora variada ▪ efeito sonoros muito detalhados. Mas peca na dublagem, tanto em inglês como em japonês.

Cadê? - *Por Marcelo Kamikaze*

Dá até vergonha reclamar de um game tão bom assim, mas os corpos e o sangue somem depois de algum tempo. Uma pena.

Controles

A - **Pulo;**
B - **Arma de longa distância;**
X - **Golpe fraco, botão de ação;**
Y - **Golpe forte;**
Y + B - **magia (Ninpo);**
X + A - **pulo em direção ao inimigo (Wind Run);**
Branco - **mostra pontuação, bônus de matança ▪ de combo. Clique direcional esquerdo para mostrar o tempo;**
Preto - **mostra mapa (se disponível);**
Start - **mostra menu;**
L - **defesa (use direcional para rolar);**
R - **centraliza câmera;**
Direcional direito - **visão de primeira pessoa.**

Essense

Essense são os espíritos que os inimigos deixam quando morrer. Chegue perto para pegar. Durante o ataque ou defesa, as almas não são coletadas. A função varia dependendo da cor e quanto maior, maior o efeito.

Amarelo: dinheiro;
Azul: energia;
Vermelho: ki (para usar magia).

Existem golpes, como o Y carregado, que sugam essas almas. Assim se ativa as técnicas Ultimate. Com uma amarela, se faz o level 1. Com duas ou mais amarelas se ativa o level 2. Uma azul ou vermelha já é suficiente para fazer o Ultimate 2. Os inimigos derrotados com Ultimate sempre soltam almas grandes e amarelas.

Itens mais importantes

Lives of the Thousand Gods: faz aumentar o limite máximo de sua energia;
Life of the Gods: ao juntar 9 realiza a função da Lives of the Thousand Gods;
Spirit of the Devils: aumenta um ponto máximo de ki;
Jewel of the Demon Seal: aumenta o level do pergaminho de Ninpo;
Golden Scarab: troque-os na loja de Muramasa por itens.

Loja/estátua de Muramasa

Serve de loja e de ferreiro. As armas podem ter seu level aumentado: use a opção Blacksmith. Usando a opção Talk, Muramasa recolhe suas Golden Scarabs. Ele o recompensará com itens, a listar:

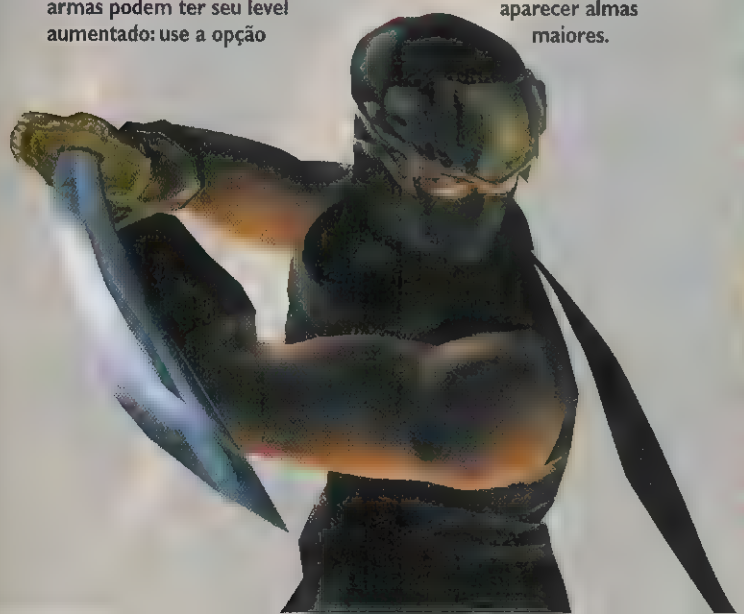
1 Scarab: Life of the Gods;
10 Scarab: Spirit of the Devils;
15 Scarab: Armlet of Benediction;
20 Scarab: Dabilahro (espada);
30 Scarab: Armlet of Fortune;
40 Scarab: Armlet of Tranquility;
50 Scarab: Ninja Gaiden clássico.

Ranking

As classificações que se recebe no final de cada capítulo são Master Ninja, Head Ninja, Greater Ninja, Lesser Ninja e Ninja Dog. Os itens que interferem no ranking são tempo, inimigos derrotados, espírito e ki restante. Os três últimos itens são mais fáceis de conseguir. Às vezes, já é suficiente ter o máximo de mortes e de ki para ganhar a Master Ninja. Os Essesses gastos na loja são descontados da contagem final. Os bônus são de 100 mil karmas, exceto para o Essensse que é de 10 mil.

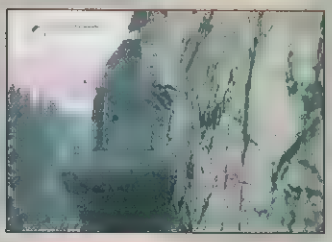
Dicas

1. Para fazer um Ultimate rápido, pule e aperte Y quando tocar o chão. O golpe estará carregado na hora.
2. Os golpes depois de escalar a parede são bem poderosos.
3. Aumente o level da espada o mais rápido possível. O golpe Flying Swallow é muito eficiente.
4. Com o arco-e-flecha pode se atirar na visão de primeira pessoa. Aperte A e mexa no direcional.
5. Combos maiores fazem aparecer almas maiores.

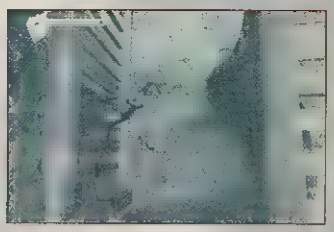


Capítulo 1
The Way of the Ninja

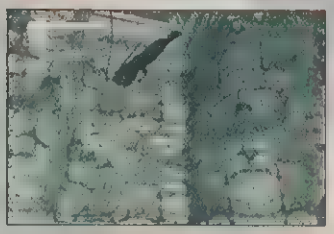
1 - Siga pelo elevado da esquerda. Pule e se agarre na beirada. Abra o baú



2 - Agarre-se na outra beirada, suba pelo tronco da árvore, enfrente os dois ninjas (use combo) e corra pela parede para atravessar o vão da foto. Abra o baú



3 - Entre na caverna e use o salto triangular. Enfrente 3 ninjas



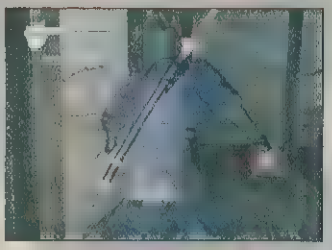
4 - Use o salto triangular para subir o buraco. Em cima, enfrente mais dois ninjas

5 - Nessas salas começam a aparecer um montão de ninjas. Detone um ou dois e use as almas para fazer os Ultimates. Assim você ganha almas maiores

6 - Nesta sala tem o Lives of the Thousand Gods, que aumenta o tamanho da barra de energia. Acerte o paninho atrás das espadas para revelar uma passagem secreta

7 - Na sala em que aparece o ninja branco, caia na armadilha. Nesta sala tem inimigos infinitos, basta sair daqui e voltar para que apareçam mais inimigos. Matar mais inimigos faz aumentar o rank

8 - Na caverna tem um Great Spirit Elixir, logo no começo, e uma Fangs of the Samurai. Siga o caminho



9 - Antes de voltar ao piso térreo verifique o baú para ganhar um Taliman of Rebirth

11 - Da sala da armadilha, acerte o paninho para prosseguir. Salve, se quiser. Siga e use a Key of Courage

12 - Enfrente os ninjas brancos e Murai, o mestre. Avance rolando, defenda-se e recue rolando. Mande um combo de poucos hits, que o mestre pode defender ou não. Repita. Recarregue a energia, se necessário. No vaso tem uma poção

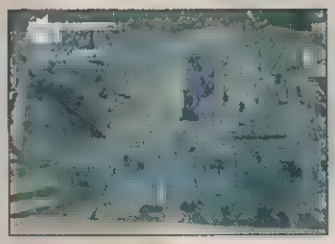
Capítulo 2
The Hayabusa Ninja Village

13 - Volte para a Valley of Shadows e siga para o Altar. Pegue o pergaminho The Art of Fire Wheels e desça o elevador. Abra o baú de trás

14 - Ande pela parede. Pegue o baú

15 - Prossiga o caminho e vá detonando os inimigos. Depois do declive onde Ryu desliza, pule no final para se agarrar aos galhos. Senão terá de nadar um pouco. Mate mais inimigos

16 - Nesta área, verifique o observatório e ganhe o mapa

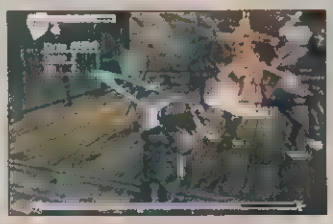


17 - Na ponte quebrada, vá para a água e chegue à plataforma perto do save. Olhe para o outro lado. Corra para a água e aperte A quando tocar na superfície do rio. Ryu vai correr sobre a água. Pegue a Life of the Gods. Ao fundo da vila ninja tem a cabeça da estátua. Coloque-a nas estátuas e ganhe a Life of the Gods. Com nove desses aumenta-se a energia máxima. Em alguns corpos há itens

18 - Vá para essa casa para prosseguir

19 - Nessa estátua pode-se comprar itens e melhorar armas (mas não agora). Compre poções para não faltar energia. Pegue o arco na saída. Tem também duas poções. Saia pela porta e enfrente inimigos. Ficando na marca de madeira e acertando os alvos faz com que apareçam almas

20 - Use a flecha quando enfrentar os cavaleiros. Se eles chegarem perto, defenda-se. Verifique o corpo para ganhar mais projéteis. Depois do save, tem um corpo com uma Great Spirit Elixir. Esqueça o cemitério e vá para a Clan Leader's Residence



21 - Priorize os dois capangas do chefe. Se der, use especiais com almas. Use Ninpo se a coisa estiver apertada. Os capangas soltam almas vermelhas de vez em quando. Quando o chefe ficar sozinho, use Ultimate seguido de combo. Ao acabar a luta use uma poção vermelha para recuperar seu ki e ganhar o bônus

Capítulo 3
Skies of Vengeance

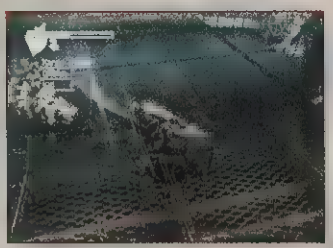
22 - Numa das salas tem o mapa da Airship. Enfrente os inimigos. Se quiser verifique as outras salas

23 - No final do corredor enfrente mais oponentes e ganhe a Wing Key

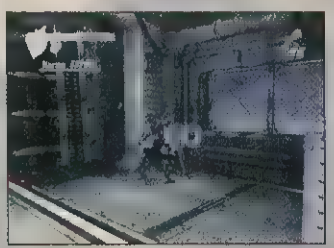
24 - Atravesse a porta e desça pelas escadas em espiral da esquerda (no mapa, é o de baixo). Compre o que for necessário e dê um upgrade em sua espada. Na porta com sinal verde, o da esquerda, tem uma Life of the Gods. Vá para a Crew Compartment

25 - Detone os inimigos para seguir. Um bom golpe é o Flying Swallow

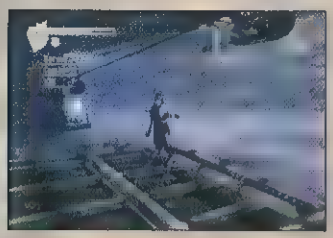
26 - Na Captain's Quarters tem o mapa de Tairon e uma Golden Scarab (1). Desça pelo elevador, contorne a Fore Cabin e pegue outro elevador



27 - Detone os inimigos e ganhe a ID Card. Agora você pode abrir quase todas as portas vermelhas. Na porta da Helm tem uma Life of the Gods. Use o elevador e passe pela porta da Fore Cabin



28 - Depois de passar pelo save, vá para a Middle Cabin e acione a manivela. Ao girar três vezes, aparecerão inimigos. Derrote-os. Se quiser, pegue flechas. Siga girando a manivela



29 - Use as flechas para acabar com os inimigos. Pule e use a corda para chegar ao outro lado. Detone o soldado, abra o baú e acerte a janela remendada

30 - Quebre as máquinas e volte para o início da fase (Living Quarters)

31 - Abra o compartimento de carga. No fundo tem uma Elixir of the Devil Way, uma Talisman of Rebirth e uma Golden Scarab (2)

32 - Da Main Deck, siga para a Gas Compartment Passageway. Na plataforma de cima, suba nesta caixa e dê um salto triangular (pulo usando a prede como apoio) para chegar na plataforma superior e pegar uma Golden Scarab (3)

33 - Chegando aqui, use o salto triangular para chegar a corredor lateral. Acione o interruptor. Desça e suba a escada

34 - Fique correndo em volta do chefe e espere-o fazer um movimento (carregar laser, socar etc). Avance nele e acione o Violent Gale. Defenda-se e recue rolando. Repita

Capítulo 4

Imperial City Infiltration

35 - Siga para a Twin Serpent's Plaza, onde tem um baú com uma Great Spirit Elixir. Siga pelo caminho à esquerda. Na Military Gate tem um corpo com o pergaminho da Guillotine Throw. E também um com flechas. Vá para a porta da esfera vermelha. Pegue a travessa à esquerda e saia numa escada

36 - Corra para a parede da direita e chegue no local onde está o inimigo. Para isso, corra na parede, salte e dê uma espadada com X para ganhar distância. Mate o outro inimigo com a flecha. Use o cabo para chegar lá. Pegue a Lives of the Thousand Gods

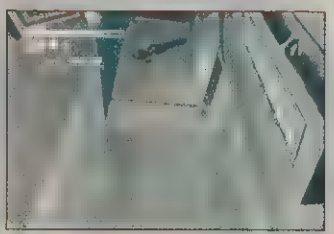
37 - Suba as escadas e volte onde estava. Agora caia pela beirada do outro lado e chegue no local com a Life of the Gods. Siga pelo portão das duas esferas

38 - Perto do portão das três esferas, que não abre, pegue a Nunchaku com o corpo

39 - Esta é a loja de Muramasa. Se quiser, faça compras: tem um mapa a venda. Vá para o portão das cinco esferas e veja uma demo. Detone os guardas e vá para a porta aberta

40 - Suba as escadas, enfrente uns soldados e, lá em cima, os ninjas negros. Eles são ossos duros de roer. Defenda-se e role a toda hora para não ser pego pelos shurikens explosivos. Ataque com Flying Swallow ou Guillotine Throw, que são eficientes. No baú tem uma Spirit of the Devils, que aumenta seu ki máximo. Volte e acione a alavanca ao lado do portão das cinco esferas

41 - Na fonte do lado esquerdo tem uma Golden Scarab (4)



42 - Seguindo pelo lado esquerdo, depois de enfrentar os ninjas negros, chegue num beco com essas paredes. Use o salto triangular para chegar ao topo. Siga o caminho de cima

43 - Na parte de cima tem o corpo de Sabu, uma Golden Scarab (6) e, no fim, uma Great Devil Elixir no baú. E também uma alavanca que destrava o portão de baixo

44 - Numa travessa onde tem uma porta com uma fissura roxa, no final, tem um beco em que se pode subir com o salto triangular. Dentro da sala, enfrente ninjas negros e abra o baú cheio de almas. Destrave a porta

45 - Entre na porta do olho roxo e vá para a Han's Bar. Veja a demo

46 - Em frente à Han's Bar tem esse beco. Deste lugar, corra na parede da direita, pule para a esquerda e pule novamente e dê uma espadada com X. Assim você chega numa plataforma superior onde se pega a Windmill Shuriken e um símbolo do Xbox, que recarrega energia. Embaixo, no fundo, tem uma Golden Scarab (6)

47 - Volte e compre algo na loja de Muramasa e ganhe o convite. Volte para a Han's Bar

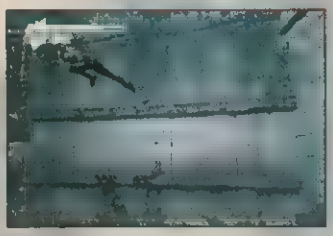
Capítulo 5
The City of Fiends

48 - Logo no começo pegue a Lily Key, num baú. Desça pela sacada, como Gamov

49 - Embaixo tem uma Elixir of Spiritual Life. No corredor tem outra. Chegando no balcão, tem uma Elixir of Devil Way, o mapa de Dworku e uma máquina de fliperama. Essa máquina permite jogar os Ninja Gaiden clássicos. Mas tem que pegar os CDs

50 - Em frente à Han's Bar tem inimigos infinitos. Aumente sua contagem de mortes

51 - Siga para a Clock Tower Plaza e entre na porta da Lily Key



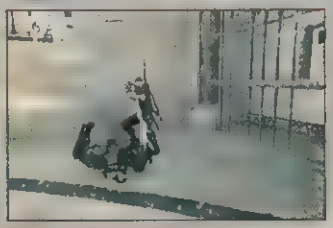
52 - Ao fundo, corra pela parede à direita para chegar à plataforma superior. Depois tem um longo caminho até o save. Ali também tem a alavanca que destrava o portão de três esferas. Suba as escadas, mate os soldados e entre na porta da esfera azul. Mate os inimigos e, no meio do corredor tem um baú com a Pegasus Key

53 - Do outro lado do baú tem uma Golden Scarab (7). Corra pela parede da direita, contorne o fundo e chegue ao local da peça de ouro. Desça e vá para o portão da Pegasus Key

54 - Use a chave e acione a alavanca da ponte móvel. Siga para o local

55 - Passando a ponte se chega num save. Ao lado tem uma Golden Scarab (8). Pegue o caminho da direita

56 - Preste atenção à esquerda: tem uma Golden Scarab (9). Ela fica pouco antes do baú



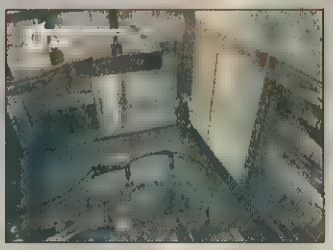
57 - Na Monastery Plaza tem mais soldados. Detone-os para prosseguir. Depois tem uma seqüência de lutas com os ninjas negros. No local onde se luta com 4 deles, tem uma passagem lateral com um baú

58 - Enfrente esses monstros usando Violent Gales. E recue rápido. Ou fique na parede, espere-os chegar, suba e acione um golpe de parede. Mande combos

59 - Use a Flying Swallow para arrancar os tentáculos. Sugue as almas e acione o Ultimate

Capítulo 6
The Monastery

60 - Colete a Great Spirit Elixir, a Life of the Gods e a Elixir of Spiritual Life até chegar à estátua de Muramasa. Compre algo, se quiser. Tem um mapa no corpo. Siga para o monastério e depois para a sala de arquivo. Enfrente os monstros. Nos compartimentos de vidros tem uma Golden Scarab (10), Incendiary Shurikens e uma Stone Tablet (Right)



61 - Neste local tem um Golden Scarab (11). Use o salto triangular para chegar à plataforma superior. Use a Incendiary Shuriken para explodir a parede com rachadura

62 - Na parte da esquerda do mesanino tem uma Golden Scarab (12). Vá para a Monk's Room. Pegue a Raptor, Deity of Sentiment

63 - A combinação é 2712 (LRRL), isto é, com o botão L, posicione o 2 na seta. Pressione X. Com o R, ative o 7 com X. Ainda com o R, acione o 1. Por fim, use o L para entrar com o 2. Pegue o livro Book of the Eons. Mais inimigos aparecerão

64 - Desça ao piso térreo do monastério e verifique o altar. Ponha o livro e vá pela passagem secreta

65 - Na caverna tem uma Golden Scarab (13), um mapa, Incendiary Shurikens (no corpo) e uma estátua de save

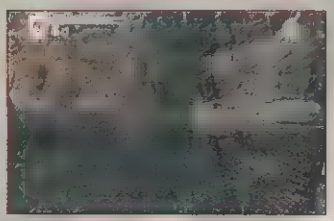
66 - Vá para a Corridor of Doom e detone a parede com o shuriken explosivo. Avançando, uma cabeça gigante vai rolar. Corra pela esquerda do vídeo, andando pela parede quando tiver obstáculos. Chegue à Econtra Babel Specus. Desça o caminho em espiral. Na área onde tem uns insetos vermelhos, há uma Golden Scarab (14) e uma Life of the Gods. Mas deixa para pegar na volta

67 - Pouco antes de chegar à Tombs of the Eons tem uma Golden Scarab (15)

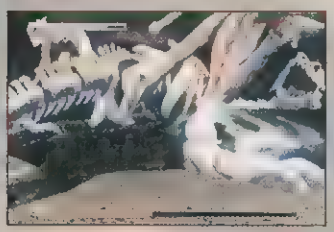
68 - Use o pulo seguido de Y para acionar esse botão. Prossiga e, num baú, pegue a Vigoorian Flail, uma boa arma contra os inimigos que virão

69 - Na Ritual Room, acerte todos os insetos. Use o Windmill Shuriken e depois um Ultimate. Ao acabar com todos aparecem os zumbis. Elimine o arqueiro primeiro. Com a alma, acione o Ultimate nos outros. Tente usar a voadora ou um Ultimate para arrancar as cabeças e fazê-los perder o rumo. Pegue a Holy Grail. Faça o duro caminho de volta

70 - Esse um dos pontos mais problemáticos da volta. Fique defendendo as flechas e salte com uma voadora com espedada X. Mate o arqueiro ficando de olho na flecha do outro inimigo. Repita até detonar os três atiradores. Salve lá em cima



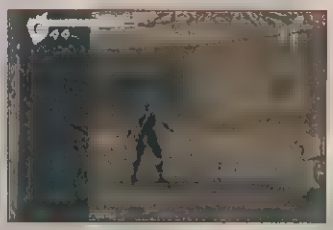
71 - A área da Golden Scarab (14) também é complicada. Use o salto triangular para chegar ao objeto dourado. Pule para chegar à plataforma. Em duas delas será necessário correr pela parede. Essa parte é bem chata



72 - Posicione a Holy Grail no altar da Econtra Babel Specus para fazer o chefe acordar. Use o Windmill Shuriken ou a Flying Swallow nos membros do esqueleto. Desvie da rabada (com pulo) e da mordida (rolando). Defenda-se dos ossos

Capítulo 7
Hidden Underground

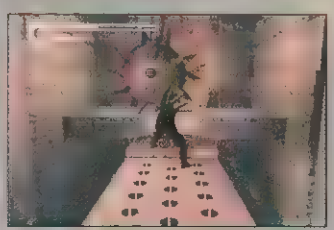
73 - Pegue a Lives of the Thousand Gods. Desça a siga para a Ritual Room, onde se pega a Holy Grail. Enfrente os 60 zumbis; priorize os arqueiros e use sua alma para o Ultimate. É uma batalha dura. Ganhe a Lives of the Thousand Gods. Volte e desça até os restos do dragão de osso



74 - Ali tem uma Golden Scarab (16). No corredor enfrente os arqueiros. Use bem a defesa. Logo adiante tem uma estátua de Muramasa: melhore suas armas e compre muita poção. Depois pegue o mapa

75 - Chegando na Suspension Bridge Room, na direita tem uma Golden Scarab (17) e na esquerda, uma Life of the Gods. Ande pela ponte pênsil até chegar uns zumbis e fazer você cair. Siga pela porta azul ou vermelha

76 - Em ambas portas realize o mesmo procedimento. Desça e use a visão de primeira pessoa para eliminar os arqueiros, que são muito chatos. Na câmara azul, use o flecha na bolinha vermelha e faça aparecer uma ponte. Role para passar das bolas de ferro. No final será necessário correr pela parede. Aperte o botão do olho azul. Embaixo tem uma Golden Scarab (18)

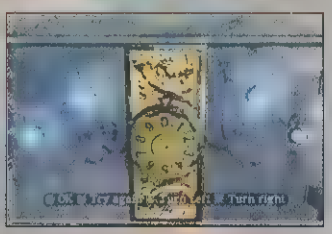


77 - Já na câmara vermelha, cuidado com os espinhos no chão. Tem um lugar seguro para não ser pego pelas bolas. Aperte o botão do olho vermelho. Siga pela porta liberada

78 - Enfrente esse inimigo novamente com a mesma estratégia. Pegue a Lives of the Thousand Gods. Saia da sala e use a saliência que se formou para subir com o salto triangular. No trono pegue a Jewel of the Demon Seal, que aumenta o level de uma magia. Siga para a Great Corridor. No corpo há uma Art of the Ice Storm

79 - Na Chamber of Everlasting Sleep corra pela parede da esquerda para chegar à plataforma elevada. Se cair no chão, aperte o botão e tente novamente. Na tumba pegue a Wolf, Deity of Wisdom e a Skull Key. Use-a na porta logo ao lado. O local será inundado

80 - No fundo da água tem uma Golden Scarab (19). Na caverna, ao fim, tem um save. É bom fazê-lo. Volte a caverna e entre no elevador que está submerso



81 - Abra o cofre. A combinação é 1410 (RLRL). Dentro tem uma Life of the Gods. Siga para a sala de arquivo (Archive)

82 - Derrote 60 inimigos para ganhar a Spirit of the Devils. Um conselho: volte e salve antes de enfrentar Alma

83 - Desvie a maioria de seus golpes rolando e pulando. Quando ela começar a andar, carregue o Y e acione o golpe quando Alma avançar. Se acertar, ela vai cair. Mande um combo curto ou Ninpo. Se, ao carregar, ela mandar os tiros, acione o golpe e tente minimizar o dano rolando. Depois que ela aciona o golpe da bolha, pode-se, às vezes, acertar um Flying Swallow. Esse golpe também é bom depois do chute vindo de cima. Essa inimiga é casca-grossa

Capítulo 8
Tairon Under Alert

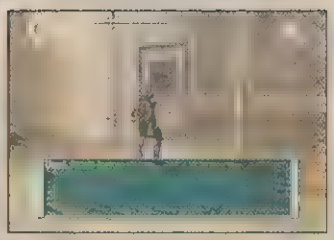
84 - Entre no monastério e pegue a War Hammer de Rachel. Desça pela passagem do altar e pegue uns shurikens explosivos; eles serão úteis. Saia do monastério e enfrente os soldados. A Vigoorian Flail é eficiente: use a voadora com Y e mande outro Y; mata com uma seqüência. Siga para ponte móvel. Acione a alavanca para baixar a ponte. Enfrente os militares e, contra os tanques, use o shuriken explosivo. Siga pela porta da esfera azul

85 - Use a War Hammer ou shuriken explosivo para detonar a parede com rachadura. Vá para o portão das cinco esferas verdes

86 - Detone a parede com fissura com a War Hammer. Dentro da sala tem, entre outras coisas, uma Life of the Gods

87 - Use os shurikens incendiários para detonar os artilheiros. Se acabar, use as flechas. Depois, aparece o helicóptero. Avance contra seus tiros rolando e se defendendo, e fique na sombra do prédio onde a aeronave não possa te acertar. Ele vai para o outro lado soltar misseis. Espere eles chegarem e role para frente. Depois dê dois saltos e fique num local onde o helicóptero não pode te acertar. Uma hora a nave vai embora. Sabendo onde o helicóptero vai ele nem consegue atirar

88 - Acione o arco-e-flecha na visão de primeira pessoa e espere o cara dos misseis. Mate-o com dois tiros



89 - Use a Skull Key nesta porta. Dentro tem um baú, uma Golden Scarab (20) e uma estátua de Muramasa. Para chegar ao terceiro andar do prédio é necessário, por duas vezes, subir a parede e realizar o salto triangular

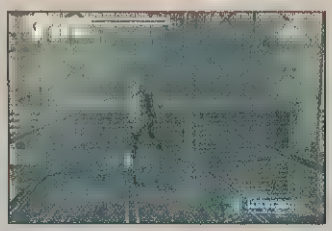
90 - Troque seu arco pela Strong Bow. Pela janela, acerte o alvo verde

91 - Ao sair do prédio, olhe para a esquerda. Há uma Golden Scarab (21). Corra pela parede e pegue-a. Saia pelo portão da Military Gate

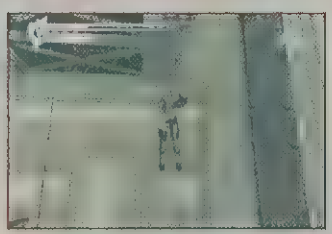
Capítulo 9
The Military Supply Base

92 - Siga para o túnel e mate quem aparecer pela frente. No fim, vire à esquerda e encontre uma Golden Scarab (22). No pátio, verifique a caixa para pegar flechas explosivas. Com ele detone os atiradores e o topo do blindado. Depois, é hora de exterminar os soldados. Use o desvio para escapar dos bazuqueiros. Cole neles pois eles são chatos. Pegue a chave da Warehouse e entre no prédio

93 - Suba a escada e veja os mini-helicópteros aparecerem. Detone-os com a flecha. Mais para frente tem uma caixa com flechas APFSDS, de alta potência contra inimigos mecanizados. Os raios azuis são chatos. Depois de detonar todos continue subindo a plataforma. Acione o primeiro interruptor para acionar a força e, no final do caminho, acione a plataforma. Volte para o local da caixa com o APFSDS e suba na plataforma móvel



94 - No vagão dos fundos tem uma Golden Scarab (23). Pule e dê uma espadada fraca para ganhar distância. Desça e acione a outra plataforma. Tem duas caixas quebráveis com uma Life of the Gods e uma Elixir of Devil Way

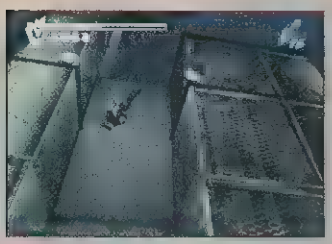


95 - Atravesse as duas plataformas móveis para chegar à Guardroom. No teto tem uma Golden Scarab (24). Dentro da sala tem uma mapa e um Shutter Control Card Key. Com ela você abre o portão. Coloque-o no dispositivo com luz vermelha. Na área seguinte detone os soldados. Tem uma salinha com um save e um baú. Prossiga

96 - Na área seguinte tem batalha

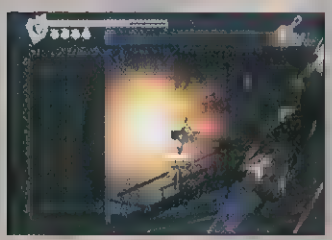
contra os tanques. Use as flechas APFSDS e tome cuidado com o canhão principal, desvie rolando. Nas caixas tem suprimento de projéteis. Use o elevador. Em cima tem um save. Para pegar os bazuqueiros fique no meio da escada e mande flechas

97 - Contra o helicóptero mande flechas em visão de primeira pessoa. Quando a nave aparece, é possível acertar até 5 tiros. Desvie os mísseis rolando e pulando. Outro bom momento para mandar bala é quando o helicóptero passa por baixo. Ele aparece bem perto. De resto, desvie com perspicácia e muita boa pontaria. Depois, no fundo, tem uma estátua de Muramasa



98 - Use o salto triangular para chegar ao alto. Pegue a Golden Scarab (25)

99 - No terraço, deixe um soldado vivo e use a visão de primeira pessoa para mandar flecha nas antenas da torre. Esqueça os tiros. É melhor que enfrentar os canhoneiros da torre. Use a outra porta do terraço



100 - Fuzile os mini-helicópteros. Corra pela parede para atravessar o vão

101 - Nesta parte use o Ninpo do Inferno contra os três bazuqueiros. É muito mais seguro. Prossiga. Chegando nas escadas que dá ao Control Room (do lado esquerdo tem uma Life of the Gods) volta para a sala dos três bazuqueiros. Detone-os e pegue a chave

102 - Abra a sala de controle e acione a manivela

103 - Depois de sair do trem, abra o baú e recarregue seu estoque de flechas. Abra a porta. espere um pouco e detone os monstros que surgirão do bueiro. Entre no esgoto

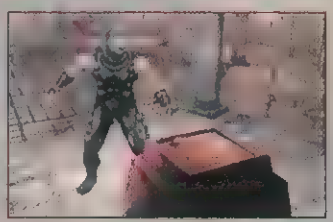
Capítulo 10
The Aquaduct

104 - Do save, abra a porta, enfrente os monstros (arma recomendada: Vigoorian Flail) e vá pela outra porta. Desça as escadas e saia do corredor. Na direita tem um corpo com um mapa. Siga para a Aqueduct B3 e, de lá, vá para a The Hall of Balance. Suba no piso à esquerda, pule e se segure no vão. Pegue a Key of the Insect

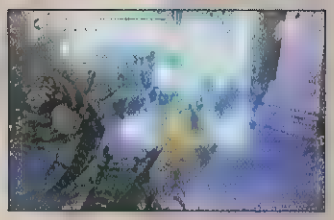
105 - Para voltar a Aqueduct B2 corra pela parede. Siga pela porta do lado contrário ao da Blue Reservoir

106 - Enfrente o verme. Desvie dos tiros elétricos e fique no meio. Quando o bicho se erguer, vai atacar com um arrastão. Pule e mande um ataque aéreo com frente + Y. Ele também enterra a cabeça na água. Mande um ataque aéreo. Quando ele resolver avançar reto, role para o lado e mande bala. Cuidado com esse golpe pois tira muita energia. Depois de derrotá-lo, pegue a The Art of Inazuma, uma excelente magia Ninpo

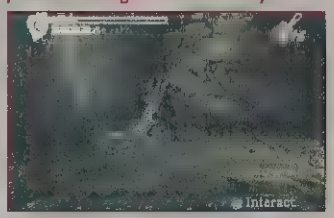
107 - Depois de pegar a Inazuma, olhe para trás e pegue a Golden Scarab (26) na parte de cima. A caverna dá acesso à plataforma superior da Hall of Balance. Do outro lado tem uma caverna também. Nesse trajeto tem itens como Golden Scarab (27), Life of the Gods e a Red Tablet of the Stream. Desça para a parte de baixo da Hall of Balance. Siga para a passagem sul perto da Red Water Reservoir. Use a parte estreita e suba com saltos triangulares. Lá em cima pague a Spirit of Devils e a Golden Scarab (28)



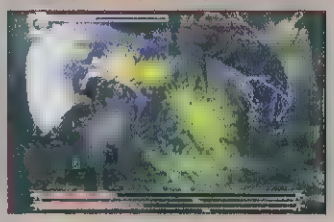
108 - Use a Red Tablet of the Stream. Volte o caminho e vá para a parte norte da Aquaduct B3. Pegue o elevador. No fundo pegue a Jewel of the Demon Seal



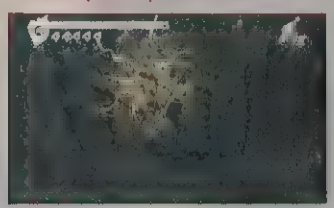
109 - Na volta enfrente 30 insetos. Mova-se constantemente. Uma boa estratégia é usar a Dabilahro (se possível, no level 3), subir na parede e mandar um golpe forte ou simplesmente usar um combo simples com X. Depois tente um Ultimate. Se a coisa apertar use a Inazuma. Com sorte você consegue uma alma vermelha. Depois de derrotar os 30 insetos, suba pelo elevador. Se quiser voltar, tem mais 60 inimigos. Seu prêmio será a Talisman of the Rebirth. Vá para o andar B2 e siga para a Red Water Reservoir. Pegue a estátua. Volte para o andar B3 e siga para a Underground Waterway



110 - Na bifurcação da caverna olhe para a esquerda e pegue a Golden Scarab (29). Depois vá para a direita



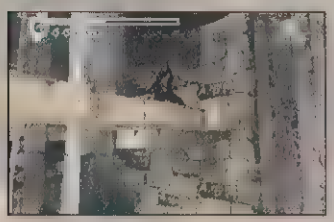
111 - Agora enfrente dois vermes. A estratégia é a mesma mas fique mais esperto. Neste lugar tem uma Life of the Gods e uma Golden Scarab (30) nas entradas da direita e esquerda. Siga para a Stairstep Cavern e para a Waterway Altar. Pegue a Blue Tablet of the Stream. Volte o caminho para o ponto verde



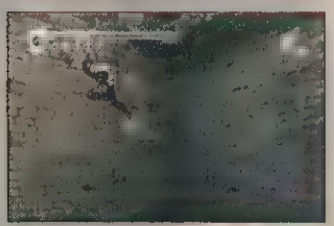
112 - Detone as pedras com o shuriken explosivo. Siga para a Blue Water Reservoir. Se puder, aumente o level da Dabilahro para o level 3 na estátua de Muramasa. Essa é uma boa arma daqui para frente

113 - Verifique o altar. Desça e pegue a Golden Scarab (31). Vá para a Hall of Balance e depois para a Peristyle Passage. Detone 60 inimigos para ganhar a Lives of the Gods. Use o salto triangular para cair no botão ao pé da estátua. Isso libera a porta

114 - Use o salto triangular nos pilares, que ficam ao lado do corredor, para pegar a Golden Scarab (32). Siga para ■ Underground Sanctuary

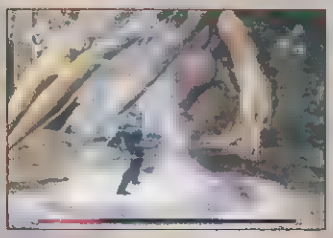


115 - Antes de entrar na Underground Sanctuary, pule na porta, corra para a esquerda e chegue na plataforma de cima, onde tem uma Life of the Gods



116 - No santuário, vá para a salinha da esquerda, pegue ■ Golden Scarab (33) e uma flechas ■ suba para o segundo andar. Faça isso correndo pela parede e pulando as esquinas. Comece pela parede á direita da entrada. Em cima, acerte a flecha no ponto vermelho. Use o pedaço de parede à esquerda ■ chegue ao outro lado

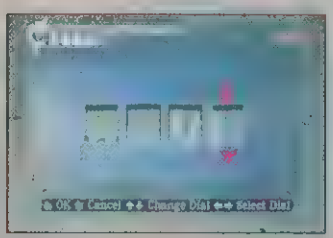
117 - Use o galho para chegar ao outro lado e pegar a Brand of Valor. E perto do pilar tem uma Golden Scarab (34). Desça e encaixe a Brand of Valor



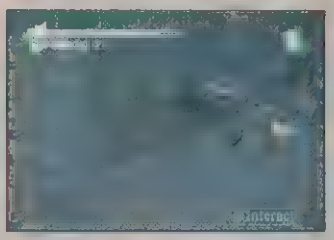
118 - Vá para cima do chefe e mande uma Flying Swallow, na cabeça, se possível. Uma hora ele desaba, hora de mandar combos ou a magia da Ice Storm, sempre na cabeça

Capítulo 11
The Path to Zarkhan

119 - Antes de fazer a fase, volta para a Underground Sanctuary e aumente sua contagem de mortes pois nesta fase não tem muitos inimigos. Além de serem muito chatos de matar. Siga para a direita, entre pelo local da Golden Scarab (35) e pegue a Gold Medallion. Volte e pegue a passagem estreia. Siga pela outra passagem e vire a direita na porta com senha. Na área mais ao norte no mapa tem um corpo com a Owl's Eye



120 - Volte para a porta e digite a senha. Seguindo o caminho tem uma área com uma estátua de Muramasa e a Spear Gun, uma arma para combates na água. Na próxima sala tem uma Golden Scarab (36) e três mini-helicópteros. Detone-os com a Spear Gun ou outro projétil. Na área do save tem uma Life of the Gods. Siga pela água



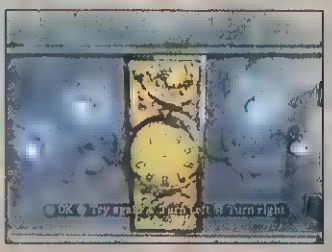
121 - Olhando no mapa, perto do local onde está escrito "Island in the Moat", logo abaixo do "t", tem uma Golden Scarab (37). Siga para a Sunken Ship

122 - Use a Inazuma para acabar com os chatíssimos mini-helicópteros. Entre no buraco do casco e pegue a Hand Crank, que deve ser usado na parte de cima da embarcação. Volte para o casco e pegue a Oxygen Cylinder, que permite ficar indefinidamente em mergulho, e a Golden Scarab (38)

123 - Entre no labirinto aquático entre a área da fissura e a da que antecede a da Sunken Ship. Pegue a Life of the Gods e a Silver Medallion

124 - Volte para a Island in the Moat e coloque os dois medalhões no pedestal. Vá pela porta que se abriu e para a fissura. Ela o leva para a Hidden Underground

125 - Na Chamber of Everlasting Sleep, no alto, tem uma Golden Scarab (39). Use o elevador para a Monk's Room no monastério



126 - A senha é 1223 (LLRL). Para colocar o terceiro número tem que dar um volta completa. Ganhe a Jewel of the Demon Seal. Volte pelo elevador e siga para Zarkhan. Enfrente Doku

127 - Use ■ Flying Swallow ■ saia rolando do raio de ação dos golpes de Doku. Este é um chefe relativamente fácil. Os golpes dele são meio previsíveis, o mais difícil é ■ onda de choque azul quando ele crava a espada no chão

Capítulo 12
The Caverns

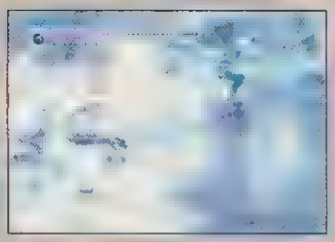
128 - Pegue a espada Kitetsu, de Doku. Vá para o fundo e acione o interruptor. Na sala tem uma Golden Scarab (40). Volt■ ao espaço principal e acione os interruptores mais ao chão. Suba nas plataformas e corra

pela parede para chegar às mais altas. Depois de acionar o quarta alavanca, volte para a terceira e acione-a novamente. Usando as plataformas vá chega numa Golden Scarab (41)

129 - Usando a plataforma que se usa para chegar a Golden Scarab (41), olhe para a esquina mais próxima, pule na parede da direita, contorne a esquina pulando, depois pule para por os pés na lateral do mezanino para, finalmente, chegar à plataforma superior. Em cima tem duas Life of the Gods e outra Golden Scarab (42). Acione a manivela

130 - Ao descer tem uma batalha contra 60 monstros vermelhos. Com o combo Flaming Hell Slash da Dabilahro, o monstro morre só com uma seqüência. Comece o combo meio de longe ou depois de uma esquiva. Prêmio: Lives of the Thousand Gods. Use a parede que se formou com a alavanca e avance. Mais para frente, mate os monstros das garras para ganhar outra Lives of the Thousand Gods. Esqueça os portões, siga em frente

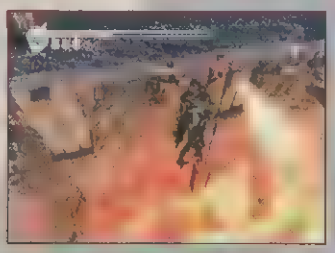
131 - Detone as cabeças de pedra com a War Hammer ou Dabilahro. Pegue a Golden Scarab (43) e uma Life of the Gods. No corpo tem um mapa. No pequeno lago tem mais Life of the Gods e Golden Scarab (44). Depois, detone a parede com rachadura, pegue o mapa no corpo e mergulhe na água para chegar à Ice Cavern



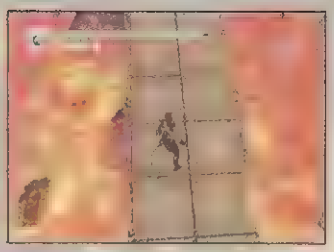
132 - Derrote os monstros de gelo (arma recomendada: Dabilahro). Se apertar, Inazuma neles. Use o salto triangular e chegue na parte de cima. Toda vez que tiver gelo barrando sua passagem, acerte um golpe de arma pesada com a War Hammer ou a Dabilahro. Na sala do save, desça a fenda

133 - Siga para a Ruins (Ancient Iron Furnace no mapa) e pegue a Shield of Vigoor. Volte para a sala do save e abra a porta

134 - Enfrente os dois monstros de fogo. Nesta área tem uma Stone Tablet. No caminho há uma porção de Iron Ore. Recolha-os todos

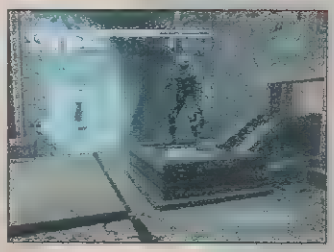


135 - Nesta parede, pule no vão e espere o gás parar. Chegando na Magma Lake, siga para frente e pegue as duas Iron Ore perto da porta. Volte e pegue o caminho lateral. Use uma arma pesada para acionar o botão e pule para a plataforma. Use a Inazuma e não perca tempo. Pegue a passagem perto da estátua de Muramasa. Você precisa correr pela parede



136 - Nesta ponte, espere de um lado e corra para o outro para alcançar a parte superior. De um lado tem o forno e do outro uma Iron Ore e um baú com espíritos

137 - Verifique o caldeirão e coloque 4 Iron Ore. Desça daí e pegue a Golden Scarab (45). Vá para a Ruins pela Ice Cavern



138 - Pegue a Cog of Vigoor. Ao lado do save tem uma Golden Scarab (46)

139 - Para detonar o monstro de gelo basta chegar em suas costas e mandar combos. Pegue a Eye of Ice

140 - Suba usando o salto triangular. Pendure-se no meio e caia para chegar no baú com a Jewel of the Demon Seal. Volte para a Magma Lake

141 - Coloque a Cog of Vogoor na porta para ir à Path of Flame. No labirinto, espere o fogo cessar para passar. No local onde os fogos se cruzam, à esquerda tem uma Golden Scarab (47). Avance

142 - Enfrente esse verme com a mesma estratégia usada contra o verme elétrico. Role para desviar do anel de fogo. Pegue a Eye of Flame

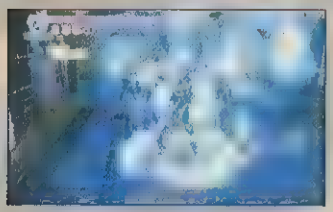
143 - Nesta sala tem uma Life of the Gods num baú. Para passar por essa área, acione o botão, siga em frente, pule nas duas barras e na parede da esquerda e depois para a da direita. Entre na sala do chefe pela Magma Lake. Pegue a estátua

144 - Acione o botão e vá para o segundo andar. Neste canto o chefe não consegue acertar o ataque da mordida. Pule o bafo de fogo e defenda-se do vento quente. Quando o chefe colocar a cara no centro mande ver. Depois, ande por seu corpo e pegue a Lives of the Thousand Gods e saia da fase

Capítulo 13
The Fiendish Awakening

145 - Verifique o corpo para pegar ao mapa. Na sala do save tem uma Life of the Gods. Detone os insetos voadores (com a Vigoorian Flail dá para fazer um bom combo). Corra pela parede até chegar ao topo, onde tem uma Talisman of Rebirth. Siga pela caverna

146 - Aqui você pode enfrentar mais 60 insetos. É só para aumentar a contagem de mortes. Siga o caminho a sala dos esgotos. Siga para a Drawbridge Hill e depois para a Drawbridge Square



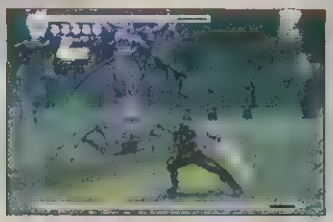
147 - Mate esses zumbis com combos de Dabilahro e magia Inazuma. Ganhe mais uma Talisman of Rebirth

148 - Siga para a Twin Serpents Plaza. Coloque as três Stone Tablets no local. Um portal vai se abrir. Entre no portal novamente e retorne a Twin Serpents Plaza

149 - Siga para a área da Great Bridge e entre no portal. Mate 60 inimigos para ganhar a Lives of Thousand Gods. Agora entre no portal da Twin Serpents Plaza

150 - Na vila ninja detone a porta com uma arma pesada e ganhe a Jewel of the Demon Seal. Na área onde tem umas miras você pode ganhar almas acertando os alvos, contanto que fique atrás da risca de madeira. Siga para o cemitério

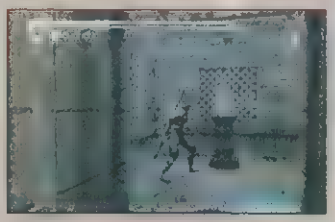
151 - Pegue a Dragon's Eye e sua espada vai virar uma True Dragon Sword. Use o portal do cemitério. Prossiga até chegar à pirâmide



152 - Enfrente Alma pela segunda vez. Use Flying Swallow e combos. A magia Inferno funciona muito bem

153 - Marrete a entrada e siga pela porta da esquerda (na direita tem um save). Desça até chegar à câmara do espelho e use a magia da Fire Wheels para ganhar a Jewel of the Demon Seal. Entre na porta perto do ninja morto, que possui um mapa

154 - Pegue a Tablet of Water e encaixe-a no local com o símbolo da gota. Mate os insetos. Depois entre no outro salão, pegue a Tablet of Fire e coloque-a no local com o símbolo do fogo. Detone mais insetos

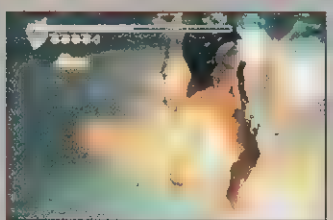


155 - Pegue a estátua no salão da Tablet of Leaves. Por fim, pegue a Tablet of Leaves e ponha no local com o símbolo da planta

Capítulo 14
Vengeful Spirit

Use esse mapa como orientação para esta fase

156 - Saia pela porta da lua cheia e siga o caminho. Uma demo vai surgir com Doku seguindo por um portão. Passe reto por ele chegue a um local com o save e a estátua de Muramasa. Faça suas compras e siga para o portal. Após matar os inimigos, pegue a Griffon Key. Va para o portão e abra-o



157 - Contra as piranhas equipe-se da Vigoorian Flail e solte combos de botão X. Quando seu combo terminar acione a Ninpo da Fire Wheel. Repita isso até acabar com todas elas. Saem muitas almas vermelhas, pode usar a Ninpo sem medo. Num espaço à esquerda tem uma Life of the Gods

158 - Da porta do leão, por onde Doku entra, siga reto para chegar a essa parte. Acabe com os inimigos abaixo com a Inazuma. Por cima, pegue a Key of the Lion

159 - Passando pela porta siga à esquerda para encontrar a Golden Scarab (48). Atrás da área do portão da leoa tem uma área de labirinto. Para não se perder siga sempre a parede da direita

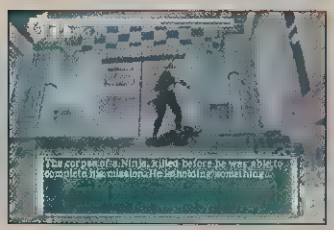
160 - Na área à esquerda tem uma Golden Scarab (49). Mais para frente tem a Key of Lioness. Sempre seguindo a parede da direita volte para o portão da leoa. Detone os inimigos com a Inazuma

161 - Tente encurralar Doku neste

canto e mande a magia do Inferno até acabar com toda sua energia. Se acabar a magia, fique perto do espírito e, quando ele atacar, recue e mande uma Flying Swallow. A arma Kitetsu é a que mais tira energia

Capítulo 15
The Core

162 - No corredor tem um corpo com um mapa. Siga para a esquerda até chegar ao portão para a Stairway to the Imperial Palace. Tem umas piranhas por lá



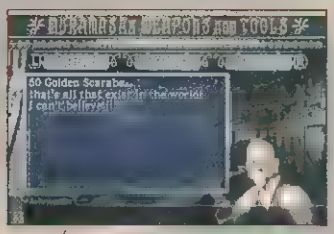
163 - Passe pelo portão e verifique o corpo. Consiga a Key of the Decayed Soul. Hora de ir para o palácio

164 - Em cada sala tem uma série de monstros. Coloque as estátuas nos pedestais. Qualquer coisa, mande Inazuma. Entre os andares, nas escadas, tem piranhas. Use Vigoorian Flail e Fire Wheel

165 - Neste local, na porta para a Imperial Palace Core 4th Floor, desça pela abertura. Vá até o fundo e pegue a última Golden Scarab (50)

166 - Entre no portal e prepare-se para batalhas ferozes. Vá com muitos itens. São 5 no total: 1) inimigos de garra. Tente contra-ataques ou mande Inazuma; 2) monstro de tentáculo, chefe do capítulo 5; 3) mais inimigos de garra; 4) monstro gigante do capítulo 12; 5) o chefe do local

167 - Carregue o golpe Gleaming Blade. Acione o golpe se alguém chegar perto. Ocasionalmente pode-se acertar o chefe. Se ele mandar a bola de fogo, paciência, poderá perder energia. Prepare-se para desviar do ataque giratório após a bola de fogo. Se tiver sucesso, ele vai espatifar na parede. Chegue perto, mande um combo e uma magia Ice Storm na seqüência. Pegue a estátua

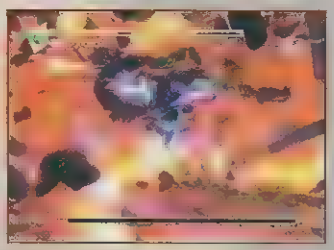


168 - Última chance para comprar itens. Vá para a loja em Tairon e faça as compras. Com os 50 Golden Scarabs você recebe o CD de Ninja Gaiden clássico

169 - Suba na plataforma acima do portão com bolinhas coloridas e mande uma flecha no relógio. Entre na porta do prédio do relógio (onde se enfrentou os ninjas negros pela primeira vez) e abra o baú. Obtenha o CD de Ninja Gaiden II

170 - Na Peristyle Passage, onde estava a Golden Scarab, tem o baú com o Ninja Gaiden III. Volte ao Gates of Hell e coloque a estátua no pedestal. Atravesse o portão e as escadas de osso

171 - Use a magia do Inferno contra o chefe, principalmente quando ele começar a usar o laser. Acerte nas pedras verdes. Se der mande combos

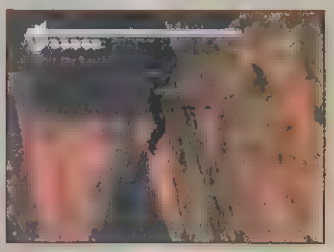


172 - De longe, acerte flechas explosivas nas caveiras. Quando começar a voar caveiras para cima de Ryu, use a Vigoorian Flail para derrubá-las. Quando a cabeça gigante avançar mande Inazuma ou Ice Storm. Se o chefe chegar perto mande Inazuma bem no pé dele

Capítulo 16
The Dark Dragon Blade

173 - Corra pelas plataformas e chegue à espada Dark Dragon. Pegue-a. Faça o percurso o mais rápido possível pois a fase tem tempo contado

174 - Aqui, pule da borda e chegue às barras. Depois de pular do terceiro, corra pela parede.



175 - Aqui, pule e se agarre-se na borda.

176 - Antes de pular aqui, olhe para baixo para sua segurança. Siga para onde está Rachel

177 - Use a Flying Swallow contra Murai. Depois mande um combo. Se ele se defender, saia rolando e pulando

178 - Parabéns. Você terminou esse supergame difícil mas compensador, com CGs deslumbrantes. Viva à Tecmo!

NINJA GAIDEN: A SAGA DE RYU HAYABUSA E O NASCIMENTO DE UM CLÁSSICO

Quando se fala em ninja nos videogames, duas séries vêm à mente: Shinobi e Ninja Gaiden. Ambos tiveram origem nos arcades. O segundo nasceu como um "beat-em-up", estilo de game em que o jogador deve, na porrada, acabar com todos que cruzarem seu caminho. Entre seus ilustres representantes, pode-se citar a série Double Dragon e Final Fight. Mas Ninja Gaiden, para fazer jus à "profissão" de seu protagonista, faz uso de elementos acrobáticos. Ryu pode pendurar-se em vários locais e realizar diversas ações. Também podia dar um mortal com o auxílio da parede e dar um golpe de espada na descida. Mas o movimento mais característico era a voadora com tesoura. Mesmo um lutador de sumô de 200 quilos era arremessado facilmente com esse golpe. E a dificuldade já era elevada. Mas foi no NES que ganhou status de clássico. O estilo passou a ser de plataforma e Ninja Gaiden ganhou ares de saga, com história bem contada ■ cenas de demonstração. Virou uma trilogia, um dos mais famosos do 8 bits da Nintendo. Em 1995, essa trilogia foi lançado para Super Nintendo, com gráficos melhorados. Depois, Ryu Hayabusa deu um tempo em sua série mas continuou na luta, literalmente: participou dos três Dead or Alive. Agora, em 2004, o japonês volta à cena no console Xbox num game voltado ao público maduro. Tomara que a Tecmo continue a brindar os fãs de games com o ninja mais "style" de todos os tempos.

1988

• Ninja Gaiden - Arcade

Conhecido como Ninja Ryukenden no Japão ■ Shadow Warriors na Europa, a primeira aventura do ninja Ryu Hayabusa se passa nos EUA. O estilo do game era parecido com o clássico Double Dragon, isto é, porrada para todo lado. Ryu tem golpes incríveis como uma voadora com tesoura que manda o oponente para longe. Os inimigos eram bizarros como musculosos com máscaras de hockey ■ lutadores de sumô.

1989

• Ninja Gaiden - NES

Clássico jogo de ação com plataformas. Ryu escala paredes e usar poderosas magias milenares. Além de muita ação, o game investia também na história com muitas cenas de demonstração, uma inovação na época.

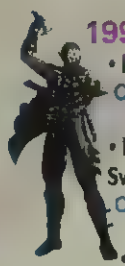
1990

• Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos - NES

A segunda versão de Ninja Gaiden vem com poucas mudanças. O estilo é rigorosamente ■ mesmo. Houve apenas uma repaginada geral nos gráficos ■ sons. Ryu ganhou novas magias e também a habilidade de criar uma cópia de si mesmo.

• Ninja Gaiden - Lynx

Conversão do arcade.



1991

• Ninja Gaiden - PC, GameGear

Conversão do NES.

• Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos - PC

Conversão do NES.

• Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom - NES, Lynx

O fechamento da trilogia segue a tradição. Ryu ganhou ainda mais habilidades. Ele pode se agarrar a canos, barras e plantas para chegar em locais de difícil acesso. A espada do ninja também pode ser melhorada, fazendo o seu ataque ser mais poderoso. Também tinha fase com rolagem vertical.

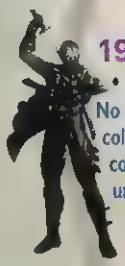
• Ninja Gaiden Shadow - Gameboy

Com o aparecimento do portátil da Nintendo, Ryu também se aventurou no Gameboy. Tendo como base o sistema de Ninja Gaiden III do NES, a história de Ninja Gaiden Shadow se passa antes do primeiro episódio. Ryu pode usar um gancho para alcançar locais altos.

1992

• Ninja Gaiden - PC Engine/TurboGrafx 16, Mega Drive, Master System

Conversão do NES.



1995

• Ninja Gaiden Trilogy - Super NES

No 16 bits da Nintendo, a trilogia foi colocada em um cartucho. É uma conversão fiel das versões do NES, com uma maquiada nos gráficos e sons.

2004

• Ninja Gaiden - Xbox

Depois de 13 anos a partir de Ninja Gaiden III, Ryu Hayabusa volta para participar de um dos melhores games do Xbox. Ação intensa, alta dificuldade, gráficos refinados e muita violência são as marcas desta versão.

• Ninja Gaiden Mobile - Celulares

Conversão da versão NES para celulares multimídia.

EDITORA OPTION
SUPER GAMEPOWER
ANO 10 - Nº 111

REDAÇÃO
Editora
Karen Colosso
karen@sgponline.com.br

Arte
Editora Option Studio

Assistente Editorial
Akira Suzuki

Colaborador
Douglas Barbosa Gomes (jogos).

PUBLICIDADE
Profit Comunicação
Luiz Fernando
(0xx11) 5579-1370

Editora Option Ltda.

A REVISTA *SUPERGAMEPOWER* ESTÁ SENDO EDITADA PELA EDITORA OPTION, SOB LICENÇA DA EDITORA NOVA CULTURAL.

P O O L
e d i t o r a

Conselheira
Lúcia Machado

Conselho de Jornaleiros
José Antônio Mantovani,
Ruy Mendonça e Waldir Amado

Publicidade e Novos Negócios
Alessandra Machado
(Lelê) lele@lmx.com.br
Lilian Neves - lilian@lmx.com.br

Impressão
Plural Gráfica

Distribuição
Dinap

Publicação Mensal
Distribuição Nacional
Central de Atendimento
(11) 3865.3832

Pool Editora, uma Empresa
do Grupo LM&X
Rua Cardoso de Almeida, 60 cj. 162
Tel. 11 3865-4949
Perdizes São Paulo SP 05013.000
pooleditora@lmx.com.br
LM&X Ltda.

SUPER GAMEPOWER

Próxima Edição

Em primeiríssima mão saiba tudo o que rolou na E3, a maior feira de videogames do mundo!

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER
Da Edição nº 91, em diante, peça os exemplares pelo telefone (011) 6335.3080

EDIÇÃO 110

Puyo Pop Fever (PS2, XBOX, GC, PC e Dreamcast); James Bond 007 Everything or Nothing; Pitfall: The Lost Expedition (PS2, XBOX e GC); Baldur's Gate: Dark Alliance II (XBOX e PS2); Ninja Gaiden; Breakdown; Unreal II: The Awakening (XBOX); Rise to Honor; Winning Eleven 7 International Edition; Airforce Delta Strike (PS2); Metroid Zero Mission; Pitfall: The Lost Expedition (GBA)

EDIÇÃO 109

Ninja (PS2, XBOX, GC e PC); The Sims: Bustin' Out (PS2, XBOX e GC e GBA); Sonic Heroes (PS2, XBOX e GC); Deus Ex: Invisible War (XBOX e PC); Magatama; Otogi: Myth of Demons (XBOX); Resident Evil: Outbreak; Seven Samurai 20XX; Pride OF; 2003Front Mission 4; Kunoichi; Fullmetal Alchemist (PS2); Rockman.Exe 4: Tournament Red Sun/Blue Moon; Sonic Battle (GBA)

EDIÇÃO 108

XIII; Need For Speed Underground (PS2, XBOX, GC e PC); Medal Of Honor: Rising Sun; R: Racing Evolution; Crash Nitro Kart (PS2, XBOX e GC); Legacy of Kain: Defiance (PS2, XBOX e PC); Project Gotham Racing 2 (Xbox); Fatal Frame 2; Dragon Ball Z: Budokai 2; Kya: Dark Lineage (PS2); Mario Kart: Double Dash (GC); Mario & Luigi: Superstar Saga; BeyBlade (GBA)

EDIÇÃO 107

Prince of Persia: The Sands of Time; Bob Sponja; Lord of the Rings: the Return of the King; Tartarugas Ninja (PS2, XBOX, GC e PC); SSX3; Tony Hawk's Underground (PS2, XBOX e GC); O Tigre e o Dragão (XBOX e GBA); Dinossaur; Huntinhg; Grabbed by the Ghoulies (Xbox); Socom II; Way of the Samurai 2 (PS2); The Lion King I + II; Oddworld - Munch's Oddysee (GBA)

EDIÇÃO 106

Need For Speed: Hot Pursuit 2; Freedom Fighters; Conflict: Desert Storm II; Judge Dredd: Dredd vs Death; Simpsons: Hit & Run (PS2, XBOX, GC e PC); Nascar Thunder 2004; Jimmy Neutron: Jet Fusion; NBA Jam (PS2); Dungeons & Dragons: Heroes (XBOX); Disney Party (GC); Road Rash: Jailbreak; Scooby-Doo; Disney's Party e Power Rangers: Ninja Storm (GBA)

EDIÇÃO 105

Buffy the Vampire Slayer; Chaos Blend; Disney's Extreme Skate Adventure (PS2, XBOX e GC); Alter Echo; Colin McRae Rally 04 (PS2, XBOX); Dynasty Warriors 4; Scooby-Doo! Night of 100 Frights (XBOX); Wining Eleven 7; Dragon Dragoon (PS2); F-Zero GX; Mario Golf (GC); Mortal Kombat Tournament Edition; Pokémon Pinball Ruby e Sapphire (GBA)

DETONADOS

Edição 109 - Fatal Frame II (PS2), Beyond Good & Evil (PS2, GC, Xbox, PC)

Edição 108 - Prince of Persia: The Sands of Time (PS2, GC, Xbox, PC), Tony Hawk: Underground (PS2, GC, Xbox)

Edição 107 - Castlevania: Lament of Innocence (PS2); Freedom Fighters (PS2, GC, Xbox, PC); Resident Evil (GC)

Edição 106 - Maximo Vs Army of Zin (PS2), PN.03 (GC)

Edição 105 - Futurama (GC, PS2, Xbox); Chaos Legion e Rockman X7 (PS2)

Edição 104 - Wario World (GameCube); Tomb Raider: The Angel of Darkness (PS2)

Edição 103 - Hulk (GC, PS2, Xbox, PC); Silent Hill 3 (PS2)

Edição 102 - Wolverine's Revenge (GameCube); Enter The Matrix (PS2, GC, Xbox, PC)

Edição 101 - The Legend of Zelda: The Wind Waker (GameCube); Splinter Cell (PS2)

Edição 100 - Skies of Arcadia (GameCube); Tenchu 3 (PS2)

Shopping SGP

Coloque o seu anúncio com preços promocionais. Se você não tem o seu módulo, nós montamos. Ligue e consulte!

Novo tel.: 0xx11 6335-3080

VIENA GAMES
TUDO EM VIDEOGAMES
SEDEX PARA TODO O BRASIL
FINANCIAMOS EM ATÉ 15 VEZES (CHEQUE OU CARTÃO)
Av. XV de Novembro, 396
Centro - Ferraz de vasconcelos - SP
TEL. (0XX11) 4674-5850

PLANET GAMES
• Todos os consoles e acessórios
• Assistência técnica
• Despachamos via Sedex para todo Brasil
Financiamos em até 12x no cheque ou cartão
Compre através do site
www.planetshopping.com.br
contato@planetshopping.com.br
Fone:(11) 6987-2641/6949-5195
Av. Mendes da Rocha, 95 - Vila Sabrina - São Paulo - SP

ROCK LASER Games
Assistência Técnica Especializada
www.rocklaser.com.br
Aparelhos e Acessórios Novos e Seminovos
Sedex para todo o Brasil
✓ Compra
✓ Vende
✓ Troca
✓ Financia
Atacado e Varejo
Aceitamos todos os cartões de crédito e pagamentos em cheque
Av. Guilherme Cotching, 1808 - Vl.Maria
Tels: (11) 6954.4332 / 6631.9979

CRAZY GAMES
LAN HOUSE - INTERNET
Venda e Locação de Games
Mais de 400 jogos de PS2 e GameCube para locação
Av. Miguel Estéfano, 240 - Saúde - SP
a uma quadra do Metrô Saúde
Tels.: (0xx11) 578-6353 - 5072-6847

SETGAMES
PS2 XBOX
R. Min. Jesuíno Cardoso
Nº 498 - Vila Olímpia
FONE: (0XX11) 3842-7185

WONDER GAMES
Compra, venda e troca
Venda de console, jogos e acessórios em geral
PS2 - PSOne - GameBoy Advanced
Super Nintendo - Nintendo 64
Gameboy Color - Xbox
ENTREGAMOS VIA SEDEX
Assistência Técnica
Destravamento: PS2 - PSOne - Xbox - Saturn
Aceitamos todos os cartões de crédito e parcelamos em até 12 vezes pelo cartão e até 15 vezes pela financeira
R. José Bonifácio, 286 - Largo São Francisco
Fone: (11) 3106-2612 - Centro - SP
Rua São Bento, 43 - Loja 22 - Fone/Fax (11) 3105-2797

KARATE
DE COMBATE SEIWAKAI
Aulas de Karate e Kick-Boxing Ministradas pelo Prof. Edivan Souto Vice Campeão Mundial de Categorias e Campeão Internacional
Nível
Av. Pedro Bueno, 16 - Aeroporto - Fone.: (011)5589-7716
Para maiores informações: www.nivela.com.br

A Firma Games

Assistência Técnica Especializada

- Desbloqueio
- Unidade Ótica
- Transcodificação
- Fonte
- Consertos em Geral
- Atendemos todo o Brasil

ORÇAMENTO GRÁTIS TODAS AS MARCAS E MODELOS

(11) 6971-1260/R:329 - 3461-8562

Site: www.afirmagames.com.br

R. Leite de Moraes, 67 - Norte Shop - Cj. E1- Metrô Santana

Elite Games

Promoções Quero Tudo!

Playstation One

R$ 349,99

Playstation 2

R$ 999,99

Despachamos para todo o Brasil
Visiste nossa loja virtual:
www.eduardusgames.com.br

Televendas: Fone: (11) 3104-5026 / Fax: 3105-5697
games@eduardusgames.com.br
www.egbrasil.com.br

Planet Game

Parcelamos em até 12x

Fitas e Cd's
Video Games
Acessórios

Enviamos p/ todo o Brasil

Fone: (15) 211.4504 / 3011.5694 Sorocaba - SP

Assistência Técnica - Aparelhos - Jogos - Acessórios

CASTOR GAMES.COM

APARELHOS - JOGOS - ACESSÓRIOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

PARCELAMOS TUDO EM 5 VEZES.

Novo Endereço Rua Itapeti, 886
Bairro do Tatuapé...São Paulo-SP

FONE: 6191.7205 / 6192.7761
contato@castorgames.com - www.castorgames.com

Acessórios - Assistência Técnica - Aparelhos - Jogos - Acessórios - Assistê

MG GAMES

Combo 1
PS 2 (modelo 501001) + 2 Controles + Memory Card = R$950,00

Combo 2
PS 1 + 2 Controles + Memory Card = R$310,00

Combo 3
GameCube + 1 Controle + 1 Cd demo (original) = R$500,00

Combo 4
Nintendo 64 + 1 Controle + 1 Fita = R$130,00

Combo 5
Super Nintendo + 2 Controles + 1 Fita = R$100,00

Jogos para PS1, PS2, fitas para Super Nintendo, Mega Drive.
Preços especiais para lojista sob consulta.
Consulte-nos sobre outros aparelhos, jogos e acessórios.

mggames@ig.com.br

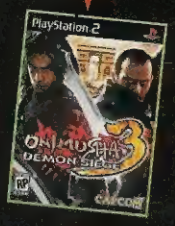
Tel.:(0xx11) 6909-7167

CORREIOS

Despachamos para todo o Brasil

ELET

A MAIOR LOJA DO BRASIL



O melhor preço e a maior garantia!

ROMÍL

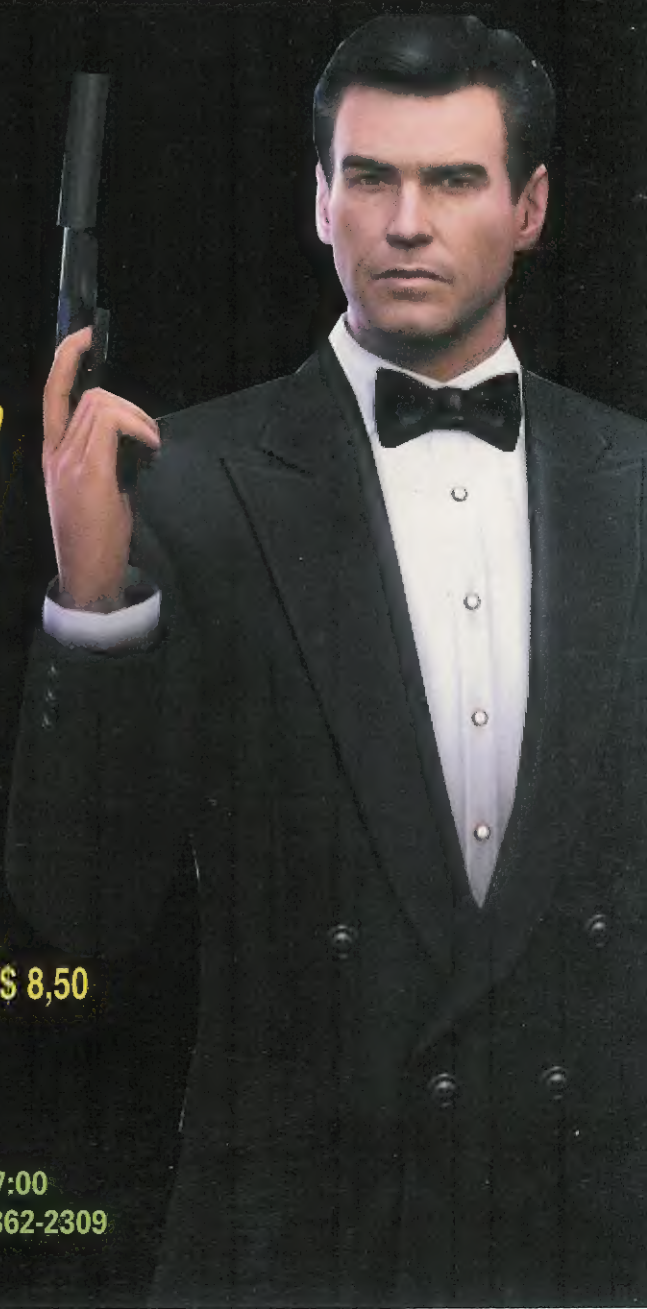
PROMOÇÃO
Desbloqueio de PS2 e XBox feito na hora com os melhores chips. Total Garantia!

Compramos vídeo games

SEGA

Destravamento de PS2 feito na hora, orçamento grátis!

Conserto - venda e troca de videogames. Vendemos também via SEDEX



- ✔ Jogos de PS2 e XBox originais à partir de R$ 49,50
- ✔ Jogos GameCube originais à partir de R$ 79,50
- ✔ Memory Card de PS 2 Original por R$ 67,50!
- ✔ Controle de PS2 Original na caixa por R$ 89,50
- ✔ Fitas de Advance à partir de R$ 79,50
- ✔ Fitas de GameBoy Color a partir de R$ 49,00
- ✔ Jogos Originais, Semi-novos de PS1, Dreamcast, Sega Saturn, Neo Geo, Sega CD e 3DO à partir de R$ 8,50

Rua Santa Efigênia, 348 - 1º andar - loja 12
CEP 01207-001 Centro - SP
Horário de func. seg. a sex. 08:30 às 18:00 sáb. 08:30 às 17:00
Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 - 3362-2308 - 3337-5557 - 3362-2309

ARY VICTOR ELETRÔNICA-LTDA

Vendemos, Consertamos e Trocamos Aparelhos

Aceitamos Cheque -pré

R. Mariano Sendras dos Santos s/n

(Edificio Shopping Center, Quadra 05 e Lj. 02)

Cep. 25010-080 - Duque de Caxias - RJ

Tel.: (21) 2671-8601 / 2782-2068